



Via De La Comina 31/A
Tel/Fax 0434 540766
e-mail: segreteria@csipordenone.it
Sito: www.csipordenone.it

REGOLAMENTO CALCIO A 5 stagione 2018-2019

Regolamento tecnico di gioco

Le norme tecniche per il calcio a 5 della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva. Fino alla pubblicazione dell'edizione propria del CSI del Regolamento Tecnico, si applicano i Regolamenti Tecnici della IFAB-FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.

REGOLAMENTO DEL CAMPIONATO

- Art. 6 - Pre Gara**
- Art. 6.1 - Distinta di gara**
- Art. 6.2 - Dirigente Responsabile e tutela sanitaria**
- Art. 6.3 - Riconoscimento**
- Art. 6.4 - Verifica elenchi e documenti**
- Art. 6.5 - Giocatore e/o soggetto non presente all'appello**
- Art. 6.6 - Accertamenti**
- Art. 7 - La Gara**

- Regola 1 - Il rettangolo di gioco**
- Regola 2 - Il pallone**
- Regola 3 - Il numero dei calciatori**
- Regola 4- L'equipaggiamento dei calciatori**
- Regola 5 - L'arbitro e il secondo arbitro**
- Regola 6 - Il cronometrista e il terzo arbitro**
- Regola 7 - La durata della gara**
- Regola 8 - L'inizio e la ripresa del gioco**
- Regola 9 - Pallone in gioco e non in gioco**
- Regola 10 - La segnatura di una rete**
- Regola 11 - Il fuorigioco**
- Regola 12 - Falli e scorrettezze**
- Regola 13 - Calci di punizione Falli cumulativi**
- Regola 14 - Il calcio di rigore**
- Regola 15 - La rimessa dalla linea laterale**
- Regola 16 - La rimessa dal fondo**
- Regola 17 - Il calcio d'angolo**
- Procedura fair-play**

ART 6 - PRE GARA

Art 6.1 - Distinta di gara

1. La distinta di gara deve essere presentata all'arbitro designato in triplice copia, **almeno 15 minuti** prima dell'orario fissato per l'inizio della gara, il dirigente accompagnatore di ciascuna squadra o, in mancanza, l'allenatore o, qualora manchi pure questi, il capitano, deve presentare all'arbitro l'elenco degli atleti partecipanti alla gara e dei dirigenti e tecnici da ammettere sul terreno di gioco, da lui debitamente sottoscritto. La distinta di gara potrà contenere al massimo 12 giocatori. **Nella distinta la società ospitante dovrà inserire l'addetto al defibrillatore. (disposizioni tecnico-regolamentari sulla dotazione e l'impiego da parte di società sportive CSI di defibrillatori semiautomatici esterni "Sport in Regola 2018/19"** La distinta di gara potrà contenere al massimo 12 giocatori.
2. Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento.
3. Vanno pure segnalati nell'elenco, prima della consegna dello stesso all'arbitro della gara, i giocatori che svolgono i ruoli di capitano e di vice-capitano.
4. Possono partecipare alla gara, secondo le norme previste, solo ed esclusivamente i giocatori riportati nella distinta presentata all'arbitro.
5. L'elenco va compilato in tre copie, due delle quali da consegnare all'arbitro e una da trattenere agli atti della Società stessa.
6. L'arbitro, all'atto del riconoscimento, consegnerà una copia alla squadra avversaria, e trasmetterà l'altra copia al CSI unitamente al referto ed al rapporto arbitrale.

Nella distinta dei partecipanti vanno indicati inoltre:

- a) i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e/o numero del documento di riconoscimento;
- b) Il calciatore sprovvisto di tessera per smarrimento o deterioramento della stessa e/o attesa di remissione, può prendere parte alla gara purché munito di un regolare documento di identità valido. I giocatori di riserva che siedono in panchina, possono partecipare alla gara in qualsiasi momento se regolarmente inseriti nell'elenco dei giocatori ammessi alla gara e muniti di regolare tessera del Centro Sportivo Italiano e preventivamente identificati.

Se durante l'identificazione di un calciatore l'arbitro riscontra una palese differenza tra il volto dello stesso e quello impresso sulla foto della tessera dovrà richiederli un documento valido di riconoscimento ed in mancanza farà ogni tentativo per una indubbia identificazione. Se ciò non è possibile ritirerà la tessera, e farà sottoscrivere una dichiarazione dal dirigente responsabile sull'identità del calciatore il quale, comunque, deve essere ammesso al giuoco.

Del tutto farà menzione nel referto di gara cui allegherà la documentazione di cui sopra.

Gli atleti, pertanto, dovranno essere in possesso dell'idoneità sanitaria prevista per le attività agonistiche; è a conoscenza delle disposizioni di materia di tutela sportiva. Qualora le liste da presentarsi agli arbitri siano precompilate, riportando i numeri di maglia ed i nominativi dei giocatori, si dovranno depennare tutti i giocatori squalificati. La sola dimenticanza di un giocatore squalificato nella lista e non presente alla gara non comporta la sconfitta a tavolino ma verranno presi i provvedimenti nei confronti della stessa società e dei suoi dirigenti in base alle norme del regolamento per la giustizia sportiva. Ovviamente le gare alle quali hanno preso parte atleti squalificati, saranno date perse alla squadra per cui ha gareggiato l'atleta in posizione irregolare.

Art. 6.2 - Dirigente responsabile

Ogni squadra deve indicare obbligatoriamente in elenco un Dirigente Responsabile e un Addetto all'arbitro solo per la squadra ospitante. Questa funzione può essere svolta anche da uno dei giocatori in elenco.

Al Dirigente Responsabile andranno attribuite le responsabilità in caso d'inadempienza. Egli ha l'obbligo di accertarsi che il/i direttori di gara possano essere tutelati e non minacciati nell'esercizio delle loro funzioni, che possano serenamente svolgere il loro operato e al termine lasciare l'impianto in tranquillità.

Si ricorda che la firma del Dirigente Responsabile sulla distinta di gara costituisce garanzia, oltre che dell'esattezza dei dati riportati, anche della conoscenza delle norme di tutela sanitaria e del loro avvenuto adempimento (idoneità sanitaria).

Art. 6.3 - Documenti di riconoscimento

- 1 Oltre che il loro tesseramento al CSI, i partecipanti alla gara - atleti, dirigenti, tecnici – devono comprovare all'arbitro anche la loro identità.
- 2 Il riconoscimento dei partecipanti alla gara può avvenire con una delle seguenti modalità: attraverso uno dei seguenti documenti con foto (anche stampata): carta di identità; passaporto; patente di guida; porto d'armi; tessera di riconoscimento militare; tessera di riconoscimento d'una pubblica amministrazione; libretto o tessera universitaria; permesso di soggiorno; foto autenticata rilasciata dalla scuola frequentata, dal Comune di residenza o da un Notaio; tessera dell'azienda della quale si è dipendenti munita di foto e riportante i dati anagrafici.
In questi casi l'indicazione del tipo e numero del documento di riconoscimento devono essere riportati nell'apposita sezione degli elenchi;

attraverso la tessera CSI con foto; la tessera di riconoscimento sportiva rilasciata dal Comitato CSI di appartenenza; la tessera con foto e dati anagrafici rilasciata da una Federazione Sportiva Nazionale o da una Disciplina Associata del CONI;

riconoscimento mediante conoscenza personale dell'atleta da parte dell'arbitro o di uno degli arbitri o degli ufficiali di gara ufficialmente designati

In tal caso l'arbitro o l'ufficiale di gara che riconosce l'atleta, il dirigente o il tecnico firmerà nell'elenco accanto al nome dell'interessato nello spazio riservato all'indicazione del documento di identità.

Art. 6.4 – Verifica degli elenchi e dei documenti

- 1 Gli arbitri, ricevuti gli elenchi e i documenti, provvederanno a verificarne l'esatta e completa compilazione, la corrispondenza tra i nomi riportati negli elenchi, i documenti esibiti, nonché l'esatta indicazione e il numero di ciascuno di essi. In caso di non corretta o incompleta compilazione degli elenchi inviteranno il dirigente interessato a regolarizzare e completare gli stessi.
- 2 In caso di mancanza di tessere CSI o di documenti di riconoscimento inviteranno il dirigente interessato a produrli subito e a regolarizzare la posizione dei suoi tesserati con le modalità di cui agli articoli precedenti.
- 3 Gli arbitri riconsegneranno le tessere CSI e i documenti al dirigente accompagnatore di ciascuna squadra, o in mancanza al capitano, al termine dell'incontro.
- 4 Ad insindacabile giudizio dell'arbitro, qualora la tessera CSI munita di foto (o il documento di riconoscimento pur essendo lo stesso non più in corso di validità) non consentisse un inequivocabile riconoscimento della persona, l'atleta o il dirigente non potrà prendere parte alla gara.

Art 6.5 - Giocatore e/o altro soggetto non presente all'appello

Qualora un giocatore e/o altro soggetto sia assente al momento del riconoscimento, l'arbitro non lo depennerà dall'elenco, ma provvederà ad identificarlo al momento del suo effettivo arrivo, facendosi consegnare la tessera del C.S.I., il tutto dovrà avvenire a gioco fermo.

Art 6.6 – Accertamenti

Il Dirigente Responsabile e/o il capitano hanno diritto di avere in visione dall'arbitro le tessere dei componenti della squadra avversaria, prima ed anche dopo lo svolgimento della gara.

Hanno anche diritto di esigere che l'arbitro ritiri, ai fini dell'inoltro al competente comitato organizzatore per il compimento di eventuali accertamenti, le tessere dei calciatori e l'elenco.

Art. 7 – LA GARA

REGOLA 1 Il rettangolo di gioco

DIMENSIONI

La superficie di gioco deve essere rettangolare. La lunghezza della linea laterale deve essere maggiore della lunghezza della linea di porta.

Lunghezza: minima m. 25

massima m. 42

Larghezza: minima m. 15

massima m. 25

SEGNATURA

Il rettangolo di gioco deve essere segnato con linee che fanno parte delle superfici che delimitano. Le due linee di delimitazione più lunghe sono denominate "linee laterali".

Quelle più corte sono denominate "linee di porta". Tutte le linee devono avere una larghezza di cm. 8. Il rettangolo di gioco è diviso in due parti dalla "linea mediana".

Nel centro della linea mediana è segnato un punto intorno al quale è tracciata una circonferenza con un raggio di m. 3.

Il rettangolo di gioco e le sue caratteristiche sono mostrati nel seguente diagramma:

L'AREA DI RIGORE

L'area di rigore deve essere tracciata alle due estremità del rettangolo di gioco secondo le seguenti modalità:

Due quarti di circonferenza con un raggio di m. 6 devono essere tracciati facendo centro esternamente a ciascun palo della porta. I quarti di circonferenza devono essere tracciati a partire dalla linea di porta per congiungersi con due linee immaginarie di m. 6 tracciate ad angolo retto rispetto alle linee di porta a partire dall'esterno dei pali della porta.

La parte superiore di ciascun quarto di cerchio deve essere congiunta da una linea di m. 3,16 parallela alla linea di porta.

La linea curva che traccia il limite esteriore dell'area di rigore è denominata "linea dell'area di rigore".

IL PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE

Un segno deve essere tracciato a m. 6 dal punto centrale tra i due pali della porta ed equidistante da essi.

IL PUNTO DEL TIRO LIBERO

Un secondo segno deve essere tracciato sul rettangolo di gioco a m. 10 dal punto centrale tra i due pali della porta ed equidistante da essi.

L'AREA D'ANGOLO

Da ciascun angolo è tracciato verso l'interno del rettangolo di gioco, un quarto di circonferenza con un raggio di cm. 25.

ZONA DELLE SOSTITUZIONI

La zona delle sostituzioni è situata sulla linea laterale di fronte alle panchine delle squadre e deve essere utilizzata dai calciatori per entrare o uscire dal rettangolo di gioco in occasione delle sostituzioni.

Le zone delle sostituzioni sono situate direttamente di fronte alle panchine delle squadre e ciascuna deve essere lunga m. 5.

Devono essere segnate, da ogni lato, con una linea, perpendicolare alla linea laterale, larga cm. 8 e lunga cm. 80, di cui cm. 40 all'interno del rettangolo di gioco e cm. 40 all'esterno di esso.

(La superficie di fronte al tavolo del cronometrista deve essere tenuta libera per m. 5 in ciascuna direzione lungo la linea laterale a partire dall'intersezione con la linea mediana)

Tra la prima e la seconda frazione di gioco, è fatto obbligo alle squadre il cambio di panchine, i giocatori di riserva, debbono essere dalla stessa metà del campo dove si dispone la propria squadra prima del calcio d'inizio o ripresa del gioco.

PORTE

Le porte devono essere poste al centro di ciascuna linea di porta.

Esse consistono di due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo e congiunti alla sommità da una traversa.

La distanza (misurazione interna) tra i pali è di m. 3 e la distanza tra il bordo inferiore della traversa ed il suolo è di m. Sia i pali che la traversa devono avere la stessa larghezza e spessore di cm. 8.

La linea di porta deve avere la stessa larghezza dei pali e della traversa.

Le reti, fatte di canapa, di juta o nylon, devono essere fissate dietro ai pali ed alla traversa e la loro parte inferiore deve essere fissata da aste ricurve o da altri supporti idonei.

La profondità della porta, intesa come distanza tra il bordo interno dei pali della porta e la parte retrostante della rete, deve essere di almeno cm. 80 nella parte superiore e di cm. 100 al livello del suolo.

SICUREZZA

Le porte devono avere un sistema di fissaggio che impedisca loro di rovesciarsi.

Possono essere utilizzate porte mobili a condizione che esse siano fissate saldamente al terreno.

SUPERFICIE DEL RETTANGOLO DI GIOCO

La superficie deve essere piana, liscia e priva di asperità.

È raccomandato l'uso di ricopertura in legno o di materiale sintetico.

Non è consentito l'uso di cemento o catrame.

REGOLA 2 Il pallone

Caratteristiche

Il pallone deve essere:

- . n° 4 a rimbalzo controllato
- . di forma sferica
- . di cuoio o di altro materiale approvato;
- . di una circonferenza minima di cm. 62 e massima di cm. 64;
- . di un peso non inferiore a gr. 400 e non superiore a gr. 440 all'inizio della gara;
- . di pressione fra 0.4 e 0.6 atmosfere (pari a 400-600g/cm²) a livello del mare.

In tutte le gare, la Società Ospitante o prima nominata, deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni e la Società Ospitata o seconda nominata, almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere regolari ed utilizzabili.

REGOLA 3 Il numero dei calciatori

Calciatori

La gara è giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di cinque calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.

Procedura di sostituzione

È consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva in qualsiasi gara di una competizione ufficiale organizzata dal CSI,

È consentito un numero massimo di sette calciatori di riserva. Il numero di sostituzioni ammesse durante una gara è illimitato.

Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.

Una sostituzione si può effettuare in qualsiasi momento, a prescindere che il pallone sia in gioco o meno, a condizione che venga osservata la seguente procedura:

- a) il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco dalla propria zona delle sostituzioni.
- b) il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni, non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- c) ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri, indipendentemente dal fatto che sia chiamato o meno a partecipare al gioco;
- d) la sostituzione si concretizza nel momento in cui il sostituto entra nel rettangolo di gioco.

Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno da lui sostituito cessa di esserlo;

- e) Il portiere può scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore.

Decisioni Ufficiali CSI

- 1) I giocatori devono stare seduti in panchina (sono autorizzati solo in fase di riscaldamento e/o sostituzione)
- 2) Devono indossare preferibilmente pettorine o tute
- 3) Solo l'allenatore è autorizzato a restare in piedi, a muoversi nella propria area tecnica (circa un metro oltre la panchina) e impartire disposizioni ai giocatori
- 4) Il cambio panchine al termine del primo tempo di gioco è obbligatorio.
- 5) Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 3 calciatori partecipanti al gioco.

6) PORTIERE

Nei campionati Nazionali, Regionali, Provinciali e nei Tornei organizzati sotto l'egida del CSI la sostituzione del portiere avviene a gioco fermo.

Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore, a condizione che uno dei due arbitri ne sia preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga a gioco fermo, se sostituito deve indossare una maglia di colore diverso.

Procedura della sostituzione:

Una sostituzione si può eseguire in qualsiasi momento, a prescindere che il pallone sia in gioco o meno, a condizione che venga osservata la seguente procedura:

- il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni
- la sostituzione si concretizza nel momento in cui il sostituto entra nel rettangolo di gioco attraverso la propria zona delle sostituzioni, dopo aver consegnato la pettorina al calciatore che sta sostituendo, a meno che questi stia uscendo dal rettangolo di gioco attraverso un'altra zona per qualsiasi ragione prevista dalle Regole del Gioco

Calciatori di riserva

Se un calciatore di riserva entra sul rettangolo di gioco infrangendo la procedura della sostituzione o mette la propria squadra nella condizione irregolare di giocare in sovrannumero, gli arbitri, assistiti dagli assistenti arbitrali, dovranno seguire le seguenti indicazioni:

- interromperanno il gioco, ma non immediatamente se il vantaggio può essere applicato
- lo dovranno ammonire per comportamento antisportivo se la sua squadra si sarà trovata in sovrannumero o per infrazione alla procedura della sostituzione se essa non è stata eseguita correttamente
- lo dovranno espellere se impedisce agli avversari una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete.

Il numero dei calciatori della squadra del calciatore colpevole dovrà essere ridotto indipendentemente dal fatto che si sia verificata un'infrazione alla procedura della sostituzione o che la propria squadra abbia giocato con un calciatore in più; in tale caso, in aggiunta all'espulsione del calciatore di riserva, uno dei calciatori titolari dovrà uscire dal rettangolo di gioco così che la sua squadra giochi con un calciatore in meno.

Un nuovo calciatore subentrerà come specificato nel paragrafo della regola 3 intitolato “calciatori titolari e calciatori di riserva espulsi

REGOLA 4 L'equipaggiamento dei calciatori

Sicurezza

Un calciatore non deve utilizzare un equipaggiamento o indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé o per gli altri calciatori (incluso ogni tipo di gioiello – monile).

Equipaggiamento di base

L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti separati indumenti:

- a) maglia con maniche (se si indossa una sottomaglia, il colore e delle maniche deve essere dello stesso colore dominante delle maniche della maglia);
- b) calzoncini (se si indossano cosciali o scaldamuscoli questi devono essere dello stesso colore dominante dei calzoncini);
- c) calzettoni;
- d) **parastinchi;**
- e) scarpe - sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suola di gomma o materiale simile.

Parastinchi

- a) devono essere coperti completamente dai calzettoni;
- b) devono essere di materiale idoneo (gomma, plastica o materiali simili);
- c) devono offrire un grado di protezione adeguato.

Portieri

- a) al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi;

- b) ogni portiere deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dagli arbitri.;
- c) se un calciatore sostituisce il portiere, deve indossare una maglia da portiere riportante il proprio numero sul dorso.

Decisioni Ufficiali CSI

- 1) I calciatori devono indossare maglie numerate dal numero 0 al numero 99.

Il portiere titolare indosserà la maglia di colore diverso.

Nel caso di sostituzione del portiere lo stesso deve indossare una maglia di colore diverso, no tute o quant'altro; la maglia del calciatore che sostituisce il portiere potrà essere realizzata con un foro sulla schiena di dimensioni tali da poter individuare il numero con cui è contrassegnato il calciatore o una casacca che permetta di individuarne il numero.

Altro equipaggiamento

Un calciatore può usare un equipaggiamento aggiuntivo rispetto a quello di base, a condizione che esso abbia solamente la finalità di proteggerlo fisicamente e non costituisca pericolo per lui o per gli altri calciatori. Ogni indumento o equipaggiamento, diverso da quello di base, deve essere sottoposto al controllo degli arbitri per determinarne la non pericolosità.

Gli equipaggiamenti protettivi moderni, come caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori del braccio, fatti di materiale soffice, leggero, imbottito, non sono da considerarsi pericolosi e sono perciò ammessi.

Laddove vengano indossati copricapi, questi devono:

- essere neri o dello stesso colore predominante della maglia (a condizione che calciatori della stessa squadra li indossino del medesimo colore)
- essere conformi all'aspetto professionale dell'equipaggiamento del calciatore
- non essere uniti con la maglia
- non costituire alcun pericolo per il calciatore che lo indossa o per qualsiasi altro calciatore (ad es. con un meccanismo di apertura / chiusura attorno al collo)
- non avere alcuna parte che si protenda fuori dalla superficie (elementi sporgenti)

REGOLA 5 L'arbitro

L'autorità degli arbitri

Ogni partita deve essere diretta da due arbitri, che hanno la piena autorità di applicare le Regole del Gioco in relazione alla gara per la quale sono stati designati. **Nelle palestre dove si gioca solo una gara l'arbitro designato è solo uno.**

Poteri e compiti

Gli arbitri devono:

- a) applicare le Regole del Gioco;
- b) lasciare proseguire il gioco quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione beneficerà da ciò di un vantaggio e punire l'infrazione iniziale se il vantaggio accordato non si è concretizzato nell'immediatezza;
- c) prendere nota dei fatti relativi alla gara e inviare alle autorità competenti un rapporto di gara con le informazioni relative a ogni incidente accaduto prima, durante o dopo la gara e i provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dei dirigenti di squadra;
- d) prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione;
- e) prendere provvedimenti nei confronti di dirigenti che si rendono responsabili di condotta scorretta e se necessario, allontanarli dal recinto di gioco senza mostrare loro il cartellino rosso.
- f) assicurarsi che non entrino nel rettangolo di gioco persone non autorizzate;

- g) interrompere il gioco se ritengono che un calciatore sia gravemente infortunato ed assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di gioco;
- h) lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a loro avviso, un calciatore è lievemente infortunato;
- i) garantire che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2;
- l) punire l'infrazione più grave quando un calciatore commette simultaneamente più infrazioni.

L'arbitro deve:

- a) svolgere le funzioni di cronometrista in assenza del cronometrista ufficiale;
- b) interrompere, sospendere o sospendere definitivamente la gara per ogni infrazione alle Regole del Gioco o per qualsiasi tipo di interferenza esterna.

Decisioni degli arbitri

Le decisioni degli arbitri su fatti relativi al gioco, incluso se una rete è stata segnata o no ed il risultato della gara, sono inappellabili.

L'arbitro e il secondo arbitro possono cambiare una decisione soltanto se si rendono conto di aver commesso un errore, o se ritengono necessario farlo, purché il gioco non sia ripreso o la gara non sia terminata.

Il rapporto di gara

Al termine della gara l'arbitro è tenuto a redigere il rapporto della gara e a consegnare copia alle squadre, nel quale dovrà indicare, tra l'altro, il risultato e i provvedimenti assunti.

TUTELA DELL'ORDINE PUBBLICO IN OCCASIONE DELLE GARE

- 1) Le società hanno il dovere di accogliere cortesemente e di ampiamente tutelare i dirigenti federali, gli ufficiali di gara e le comitive delle società ospitate prima, durante e dopo lo svolgimento della gara.
- 2) Le società sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico sui propri campi di gioco e del comportamento dei loro sostenitori anche su campi diversi dal proprio.
- 2) bis È vietato introdurre e/o utilizzare negli impianti sportivi materiale pirotecnico di qualsiasi genere, strumenti ed oggetti comunque idonei ad offendere, disegni, scritte, simboli, emblemi o simili, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose, incitanti alla violenza o discriminatorie per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori.

- 2) L'arbitro, ove rilevi la completa assenza di responsabili al mantenimento dell'ordine pubblico, può non dare inizio alla gara.

Assistenza agli ufficiali di gara

- 1) Le Società debbono curare che gli ufficiali di gara siano rispettati, impedendo ogni comportamento che possa ledere l'autorità ed il prestigio.

Devono inoltre proteggerli prima, durante e dopo la gara per consentire loro di svolgere la funzione in completa sicurezza.

- 2) Le Società ospitanti - o considerate tali - sono tenute a mettere a disposizione degli ufficiali di gara un dirigente incaricato all'assistenza dei medesimi (Addetto all'arbitro).

Nelle gare del Comitato Provinciale di Pordenone tale incarico può essere conferito anche al dirigente designato come accompagnatore ufficiale.

Il dirigente deve svolgere attività di assistenza agli ufficiali di gara anche dopo il termine della stessa e fino a quando i medesimi non abbiano lasciato il campo, salvo particolari casi che consiglino una più prolungata assistenza.

- 3) La responsabilità di proteggere gli ufficiali di gara incombe principalmente sulla Società ospitante - o considerata tale - e cessa soltanto quando i medesimi rinuncino espressamente alle relative misure fuori del campo.

Alla protezione degli ufficiali di gara deve comunque concorrere, ove le circostanze lo richiedano, anche la Società ospitata.

- 4) In caso di incidenti in campo, è fatto obbligo anche ai calciatori delle due squadre di dare protezione agli ufficiali di gara.

Persone ammesse nel recinto di gioco

1) Per le gare in ambito nazionale sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera valida per la stagione in corso:

- a) un dirigente accompagnatore ufficiale;
- b) un medico sociale munito di Tessera d'iscrizione all'Ordine dei medici;
- c) un allenatore
- d) un operatore sanitario ausiliario designato dal medico sociale;
- e) i calciatori di riserva;
- f) per la sola società ospitante, anche il dirigente addetto agli ufficiali di gara.

La violazione di tale obbligo deve essere segnalata nel rapporto di gara ai fini della irrogazione di sanzioni disciplinari a carico delle Società.

Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale rappresenta, ad ogni effetto, la propria Società.

L'arbitro non può, peraltro, allontanare dal recinto di gioco dirigenti federali che siedono in panchina ma dovrà limitarsi a farne menzione nel rapporto di gara.

8) Tutte le persone ammesse nel recinto di gioco possono entrare nel terreno di gioco soltanto se autorizzate dall'arbitro, anche nella eventualità che debbano assistere o rimuovere un calciatore infortunato.

9) Possono pure essere ammessi nel recinto di gioco, oltre ai tesserati di cui sopra, i raccattapalle, i fotografi, gli operatori cinematografici, i radiocronisti e i teleoperatori debitamente autorizzati dalla società ospitante, la quale assume, conseguentemente, la responsabilità del loro comportamento.

Nelle gare Provinciali e Nazionali del CSI l'utilizzo di un cronometrista e di un terzo arbitro non è obbligatorio

REGOLA 6

Il cronometrista e il terzo arbitro. (Non utilizzati nel campionato Provinciale)

Compiti

Per ogni gara sono designati un cronometrista ed un terzo arbitro.

Essi saranno posizionati all'esterno del rettangolo di gioco, all'altezza della linea mediana e sullo stesso lato delle zone delle sostituzioni. Il cronometrista ed il terzo arbitro saranno provvisti dalla Federazione o dalla Società sotto la cui giurisdizione si svolge la gara, di un adeguato cronometro e dell'equipaggiamento necessario per indicare il numero dei falli cumulativi.

Il cronometrista

Deve verificare che la durata della gara corrisponda a quanto prescritto dalla Regola 7:

- a) azionando il cronometro al fischio d'inizio della gara;
- b) arrestando il cronometro nel momento in cui il pallone non è in gioco;
- c) azionando di nuovo il cronometro in seguito ad una rimessa dalla linea laterale, una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo, un calcio di punizione, un calcio di rigore o un di tiro libero, un time-out o una rimessa in gioco da parte di uno degli arbitri;
- d) verifica il time-out di un minuto;
- e) verifica il tempo effettivo di due minuti di penalità, in caso di espulsione di un calciatore;
- f) segnala la fine del primo periodo di gioco, la fine della gara, la fine dei tempi supplementari e la fine dei time-out mediante un fischio o di un altro segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri;

- g) segnala la richiesta di time-out da parte di una squadra mediante un fischio o altro segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri, dopo averne informato il terzo arbitro;
- h) segnala il quinto fallo accumulato da una squadra mediante un fischio o un segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri, dopo averne informato il terzo arbitro.

Il terzo arbitro

Oltre ad assistere il cronometrista, il terzo arbitro deve:

- a) registrare i primi cinque falli cumulativi commessi da ciascuna squadra e rilevati dagli arbitri in ognuno dei due periodi di gioco, e posiziona un segnale visibile sul tavolo del cronometrista per rendere noto tale fatto;
- b) registra i time-out richiesti da ciascuna squadra, ne tiene informati gli arbitri e le squadre e segnala il permesso di effettuare un time-out quando viene richiesto da un dirigente di una o dell'altra squadra (Regola 7);
- c) prende nota delle interruzioni di gioco e delle relative ragioni;
- d) prende nota dei nomi dei calciatori che partecipano alla gara;
- e) prende nota del numero dei calciatori che segnano le reti;
- f) prende nota del nome e del numero dei calciatori che vengono ammoniti o espulsi;
- g) vigila sulle operazioni di sostituzione del pallone laddove gli arbitri gli richiedano di farlo;
- h) se necessario, controlla l'equipaggiamento dei sostituti prima che questi entrino nel rettangolo di gioco;
- i) segnala agli arbitri i casi in cui la decisione di ammonire o espellere un calciatore sia palesemente errata nonché gli atti di violenza che avvengono fuori del campo visivo degli arbitri stessi. In ogni caso, qualsiasi decisione relativa a fatti collegati al gioco compete agli arbitri;
- l) vigila sulla condotta delle persone che occupano le panchine delle squadre e informa gli arbitri di ogni comportamento improprio delle stesse;
- m) fornisce qualsiasi altra informazione attinente alla gara.

In caso di indebita interferenza da parte del cronometrista o del terzo arbitro, l'arbitro solleva la persona in questione dal suo incarico, provvederà alla sua sostituzione e farà rapporto in merito alle autorità competenti. In caso di infortunio dell'arbitro o del secondo arbitro, il terzo arbitro sostituirà il secondo arbitro.

Decisioni CSI IFAB

Decisione 1

Nelle gare Provinciali Nazionali CSI l'utilizzo di un cronometrista e di un terzo arbitro non è obbligatorio.

Decisione 2

Nelle gare Nazionali CSI, il cronometro utilizzato dovrà possedere tutte le funzioni necessarie (cronometraggio preciso del tempo, un dispositivo per il controllo dei due minuti di penalità per quattro calciatori simultaneamente e per la visualizzazione del numero di falli accumulati da ognuna squadra durante ciascuno dei tempi della gara).

REGOLA 7

La durata della gara

Periodi di gioco

La durata della gara è stabilita in due periodi di 20 minuti di gioco ciascuno.

Il controllo dei tempi verrà effettuato da un cronometrista le cui funzioni sono stabilite dalla Regola 6, nel caso in cui dovesse essere designato, oppure direttamente dal primo arbitro del presente Regolamento.

La durata di ciascun periodo di gioco deve essere prolungata per poter eseguire un calcio di rigore oppure un tiro libero contro una squadra che abbia commesso più di cinque falli cumulativi.

Time-out

Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni periodo di gioco.

Per un time-out si applicano le seguenti condizioni:

- a) i dirigenti (o gli allenatori) delle squadre sono autorizzati a richiedere al terzo arbitro, o al primo arbitro, un time-out di un minuto;
- b) il time-out di un minuto può essere richiesto in qualsiasi momento, ma viene autorizzato soltanto se la squadra richiedente è in possesso del pallone;
- c) il cronometrista, o il primo Arbitro, segnalerà l'autorizzazione per un time-out quando il pallone non è in gioco, utilizzando il fischietto
- d) quando viene accordato un time-out, i calciatori di riserva devono rimanere all'esterno del rettangolo di gioco.

I calciatori possono essere sostituiti soltanto al termine del time-out.

La persona che dà le istruzioni non può entrare sul rettangolo di gioco.

- e) una squadra che non ha richiesto il time-out nel primo periodo di gioco della gara, avrà diritto solamente a un time-out nel secondo periodo di gioco.

L'intervallo di metà gara

La durata dell'intervallo di metà gara non deve superare i 10 minuti.

Decisioni Ufficiali CSI

La durata della gara limitatamente alle gare dei campionati regionali, provinciali ed ai tornei organizzati sotto l'egida della CSI è stabilita in due periodi di 20 minuti ciascuno.

L'arbitro deve prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto a seguito di incidenti, trasporto di calciatori infortunati fuori dal rettangolo di gioco per altre cause (time-out).

Il termine di attesa in caso di ritardato inizio di una gara è pari ad un periodo di gioco della gara stessa, salvo diversa determinazione degli Organi Federali (CSI Pordenone, è di 10 minuti il tempo d'attesa

REGOLA 8 L'inizio e la ripresa del gioco

Preliminari

La scelta della metà del rettangolo di gioco viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta.

La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco.

L'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara.

La squadra che vince il sorteggio eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco.

All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul rettangolo di gioco ed attaccano in direzione della porta opposta.

Il calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è un modo di cominciare o di riprendere il gioco:

- a) all'inizio della gara;
- b) dopo che una rete è stata segnata;
- c) all'inizio del secondo periodo di gioco;
- d) all'inizio di ciascun tempo supplementare.

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

Dopo che una squadra ha segnato una rete, l'altra squadra riprenderà il gioco con un nuovo calcio d'inizio.

Rimessa da parte di uno degli arbitri

La rimessa da parte di uno degli arbitri è il modo di riprendere la gara dopo una interruzione temporanea di gioco provocata da una ragione non prevista dalle Regole del Gioco, a condizione che prima dell'interruzione il pallone fosse in gioco e non avesse superato una delle linee laterali o una delle linee di porta.

Il gioco riprende non appena il pallone tocca il suolo.

REGOLA 9

Pallone in gioco e non in gioco

Pallone non in gioco

Il pallone non è in gioco quando:

- a) ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra, sia in aria;
- b) il gioco è stato interrotto dagli arbitri;
- c) tocca la copertura.

Pallone in gioco

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi, ivi compreso quando:

- a) rimbalza nel rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la traversa della porta;
- b) rimbalza su uno degli arbitri quando si trovano all'interno del rettangolo di gioco.

REGOLA 10

La segnatura di una rete

Una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa, sempre che nessun componente della squadra attaccante, incluso il portiere, lo abbia intenzionalmente lanciato, portato avanti o colpito con la mano o con il braccio e a condizione che nessuna infrazione alle Regole del Gioco sia stata precedentemente commessa dalla squadra che ha segnato la rete.

Squadra vincente

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante una gara, risulterà vincente.

Quando le due squadre hanno segnato lo stesso numero di reti, o non ne hanno segnata alcuna, la gara risulterà pari.

Regolamento della competizione

Quando il regolamento della competizione prevede che una gara debba terminare con una squadra vincente o se un play-off si conclude in parità di punteggio, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono le seguenti:

- a) il numero delle reti segnate in trasferta;
- b) tempi supplementari;
- c) tiri di rigore.

REGOLA 11 Il fuorigioco

Regola 11 – Il fuorigioco

Non vi è il fuorigioco nel Calcio a Cinque.

REGOLA 12

Falli e scorrettezze

Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria se un calciatore commette una delle sette infrazioni seguenti in un modo considerato dagli arbitri negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- a) dà o tenta di dare un calcio ad un avversario;
- b) fa o tenta di fare uno sgambetto ad un avversario anche entrando in scivolata o chinandosi davanti o dietro l'avversario;
- c) salta su un avversario;
- d) carica un avversario;
- e) colpisce o tenta di colpire un avversario;
- f) effettua un tackle su un avversario;
- g) spinge un avversario.

Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette una delle quattro infrazioni seguenti:

- h) trattiene un avversario;
- i) sputa contro un avversario
- l) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata, mentre un avversario ne abbia il possesso e il controllo o sia in procinto di giocarlo (contrasto scivolato). Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, purché egli non metta in pericolo l'integrità fisica dell'avversario;
- m) porta avanti, colpisce o lancia il pallone con le mani o le braccia, ad eccezione del portiere nella propria area di rigore.

Il calcio di punizione diretto deve essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, a meno che il calcio di punizione sia stato accordato alla squadra difendente all'interno della propria area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione potrà essere eseguito da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore.

Tutte le infrazioni sopra elencate sono considerate falli cumulativi.

Calcio di rigore

Un calcio di rigore viene accordato se un calciatore commette una delle suddette infrazioni all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

Calcio di punizione indiretto

Note:

- a) **Il tentativo di sgambettare avversario non è più punibile. Si punisce solo se fallo si concretizza.**
- b) **L'entrata in scivolata sul giocatore in possesso e controllo del pallone: questo non è ammesso, a patto che il giocatore intervenga sul pallone e non colpisca l'avversario (purché l'entrata non sia effettuata da tergo). Va invece sempre fischiato intervento se effettuato con eccessiva vigoria, imprudenza o negligenza.**
- c) **Il fallo di mano è legato alla volontarietà da parte del giocatore di toccare il pallone con le mani.**

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria se un portiere commette una delle infrazioni seguenti:

- a) dopo essersi spossessato del pallone, lo tocca di nuovo in seguito a un passaggio intenzionale di un compagno di squadra prima che il pallone stesso abbia superato la linea mediana o sia stato giocato o toccato da un avversario;
- b) tocca o controlla il pallone con le mani dopo che è stato volontariamente passato con i piedi verso di lui da un compagno di squadra;
- c) tocca o controlla con le mani il pallone dopo averlo ricevuto direttamente da un compagno di squadra su rimessa dalla linea laterale;
- d) tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi nella propria metà del rettangolo di gioco per più di quattro secondi.

Note:

- a) **Un portiere che si trova nella propria metà campo, dopo essersi spossessato del pallone, può giocarlo una seconda volta soltanto se il pallone ha superato le linee perimetrali o è stato toccato da un avversario. Praticamente se il portiere si trova nella propria metà campo e ha giocato il pallone, per toccare nuovamente il pallone, non è sufficiente che questo oltrepassi la linea mediana: il pallone deve essere toccato da un avversario o deve superare le linee perimetrali per cui inizia una nuova azione.**
- b) **Ostacolare la progressione di un avversario (senza che ci sia contatto tra i due giocatori) è considerato un fallo punibile con un calcio di punizione indiretto. A differenza dal regolamento 2009 è stata eliminata la volontarietà del gesto; se un giocatore ostacola la progressione dell'avversario, anche se involontariamente, commette infrazione.**
- c) **Un giocatore che commette nei confronti di un compagno di squadra un'infrazione punibile con calcio di punizione diretto, deve essere punito con calcio di punizione indiretto (ferma restando la sanzione disciplinare).**

Un calcio di punizione indiretto è parimenti accordato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, se un calciatore, a giudizio degli arbitri:

- e) gioca in modo pericoloso;
- f) ostacola intenzionalmente la progressione di un avversario;
- g) ostacola il portiere nell'atto di lanciare il pallone che ha tra le mani;
- h) commette qualunque altra infrazione precedentemente non menzionata nella Regola 11, per la quale il gioco è stata interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

Il calcio di punizione indiretto dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

VARIAZIONE NEL CONTEGGIO DEI 4 SECONDI ATTENZIONE

Se l'arbitro ritiene, che i calciatori difendenti sono a distanza regolamentare, e considera idoneo il momento per poter giocare inizierà il conteggio dei 4 secondi e, inviterà il calciatore a calciare la punizione, pena il decorso dei quattro secondi previsti. Non sarà necessario l'uso del fischietto.

Nel caso in cui, l'arbitro procederà alla verifica della distanza, e considererà non idonea la distanza prescritta, non essendo garantito il diritto di distanza nei confronti della squadra in possesso del pallone, il decorso dei quattro secondi deve essere interrotto, e riportato a zero. La norma dei 4 secondi, prevede il conteggio:

a partire da quando l'arbitro ritiene che il pallone sia giocabile.

ESPULSIONE TEMPORANEA

(CARTELLINO AZZURRO)

Viene comminata nei seguenti casi:

Evitare una chiara occasione da rete trattenendo o sgambettando un avversario

Evitare una segnatura colpendo volontariamente il pallone con le mani ad eccezione del portiere

Il portiere evita una segnatura di una rete commettendo un fallo su un avversario, intercetta volontariamente il pallone con le mani fuori area (effettua una parata)

Proferire espressioni blasfeme

A) Viene notificata da parte del direttore di gare mediante il cartellino azzurro.

B) Espulsione temporanea ha la durata di ha di 4 (quattro) minuti nelle gare col tempo ininterrotto (non sono validi Time-out oppure gli infortuni dei giocatori) allo scadere del termine, può rientrare in campo, qualsiasi giocatore presente in panchina.

Nel caso in cui dovessimo giocare con il “tempo effettivo” la durata dell’espulsione temporanea è di 2 (due) minuti

C) Il giocatore espulso con cartellino azzurro, non deve essere allontanato dal terreno di gioco, in quanto l’unico cartellino che allontana il medesimo dal terreno di gioco è il ROSSO

D) La squadra che subisce una rete, che si trova in INFERIORITA’ NUMERICA (anche se non sono passati completamente i 4 minuti), puoi far rientrare un giocatore.

E) Se una squadra sta giocando con il numero minimo di 3 giocatori e un suo calciatore commette un’infrazione da sanzionarsi con l’espulsione temporanea, l’arbitro estrarrà solamente il cartellino azzurro, lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco.

F) Nel caso in cui il giocatore sanzionato con il cartellino azzurro non dovesse scontare completamente la sua penalità per alla fine del tempo, esso non verrà scontato alla ripresa tempo successivo.

G) E’ comminata durante la gara in relazione alla gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro.

H) Se una squadra sta giocando con il numero minimo di 3 giocatori e un suo calciatore commette un'infrazione da

sanzionarsi con l'espulsione temporanea, l'arbitro estrarrà il cartellino azzurro per la notifica all'atleta interessato. In questo caso l'espulsione temporanea viene comminata all'atleta e segnata nel referto ma lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco;

I) Se una squadra si viene a trovare con un numero di atleti insufficiente per proseguire la gara e con uno o più atleti fuori dal campo perché colpiti dalla sanzione dell'espulsione temporanea, l'arbitro riammetterà al gioco il calciatore espulso temporaneamente o, in caso di più giocatori espulsi temporaneamente, quello o quelli necessari per fare raggiungere alla propria squadra il numero minimo di 3 calciatori a partire dal giocatore espulso temporaneamente per primo

L) L’espulsione temporanea si consuma presso la propria panchina.

Al termine dei 4’ (che decorrono dalla ripresa del gioco immediatamente successiva all’espulsione), i dirigenti, il capitano od il giocatore stesso, chiederà all’arbitro l’autorizzazione di reintegrare il giocatore espulso.

Se un giocatore espulso temporaneamente, dovesse riprendere il gioco senza l’autorizzazione dell’arbitro, verrà definitivamente espulso, mediante l’esibizione del cartellino rosso.

M) L’espulsione temporanea, in gara, potrà essere decretata una sola volta allo stesso giocatore e non potrà mai essere comminata ad un giocatore precedentemente ammonito; per cui, un giocatore che avesse già subito l’espulsione temporanea ad ulteriore infrazione, di qualsiasi entità e gravità, dovrà essere decretata l’espulsione definitiva con cartellino rosso.

IL TIME-OUT NON DEVE ESSERE CONTEGGIATO COME TEMPO PER L'ESPULSIONE TEMPORANEA.

IL TIME – OUT “CONGELA” IL TEMPO DELL'ESPULSIONE TEMPORANEA.

SE LA SQUADRA DI UN GIOCATORE CHE HA SUBITO L' ESPULSIONE TEMPORANEA AL 2° MINUTO CHIEDE UN TIME-OUT, IL TEMPO SI BLOCCA E IL CONTEGGIO RIPRENDE AL TERMINE DEL TIME-OUT

REGOLA 13

Calci di punizione REGOLAMENTO

Tipi di calci di punizione

I calci di punizione sono diretti e indiretti.

Sia per il calcio di punizione diretto sia per quello indiretto, il pallone deve essere fermo nel momento in cui viene calciato e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore.

Il calcio di punizione diretto

Se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella porta avversaria, la rete è valida.

Il calcio di punizione indiretto

La rete è valida solamente se il pallone tocca un altro calciatore prima di entrare in porta.

Posizione del calcio di punizione

Tutti i calciatori della squadra avversaria devono posizionarsi ad una distanza di almeno m. 5 dal pallone.

Il pallone sarà considerato in gioco nel momento in cui è stato toccato o giocato.

Quando una squadra difendente usufruisce di un calcio di punizione dall'interno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono rimanere al di fuori dell'area di rigore.

Il pallone verrà considerato in gioco appena sarà uscito dall'area di rigore.

REGOLA 13

Falli cumulativi Calci di punizione

a) sono quelli sanzionati con un calcio di punizione diretto ed elencati nella Regola 12;

b) i primi cinque falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco, saranno opportunamente registrati;

c) Nel Calcio a 5, in linea generale, deve essere applicato il vantaggio, quando lo stesso risulta chiaro ed immediato, ma se una squadra ha già commesso cinque falli cumulativi, viene concesso il vantaggio alla squadra avversaria solo se è estremamente evidente l'opportunità di segnare una rete;

Se il presunto vantaggio non si realizza, gli arbitri hanno la possibilità di punire il fallo pregresso, entro un breve periodo.

d) se applicano il vantaggio, gli arbitri dovranno segnalare con le braccia distese davanti al corpo che è stato commesso un fallo cumulativo.

Il fallo cumulativo va sanzionato appena il pallone non è più in gioco; è possibile assegnare due falli cumulativi in caso di doppio fallo oppure più falli

Posizione del calcio di punizione

Per i primi cinque falli cumulativi registrati nei confronti di una delle due squadre durante ognuno dei periodi di gioco della gara, e a condizione che la gara sia stata interrotta per tale ragione:

a) i calciatori della squadra avversaria potranno formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione;

b) tutti i calciatori avversari dovranno trovarsi ad almeno m. 5 di distanza dal pallone;

c) una rete potrà essere segnata direttamente nella porta avversaria con questo calcio di punizione.

A partire dal sesto fallo cumulativo registrato nei confronti di una delle due squadre in ognuno dei periodi di gioco gara:

- a) i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal tiro libero;
- b) il calciatore che esegue il tiro libero dovrà essere debitamente identificato;
- c) il portiere dovrà rimanere nella propria area di rigore ad almeno m. 5 dal pallone;
- d) tutti gli altri calciatori dovranno rimanere nel rettangolo di gioco dietro una linea immaginaria attraversante il pallone e parallela alla linea di porta, all'esterno dell'area di rigore.

Dovranno rimanere a m. 5 dal pallone e non potranno ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero.

Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sarà stato calciato e si sarà mosso.

REGOLA 14

Il calcio di rigore

Un calcio di rigore viene accordato contro la squadra che commette, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone in è gioco, una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

La gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione del calcio di rigore accordato allo scadere di ciascuno dei periodi di gioco regolamentari o supplementari.

Posizione del pallone e dei calciatori

Il pallone:

deve essere posizionato sul punto del calcio di rigore 6 metri.

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore:

deve essere chiaramente identificato.

Il portiere della squadra difendente:

. deve restare sulla linea di porta, all'interno dei pali, facendo fronte a chi esegue il tiro fino a quando il pallone non sia in gioco.

Tutti i calciatori tranne l'incaricato del tiro devono posizionarsi:

- . all'interno del rettangolo di gioco;
- . al di fuori dell'area di rigore;
- . dietro o al lato del punto del calcio di rigore;
- . ad almeno m. 5 dal punto del calcio di rigore.

Procedura

- . il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone;
- . egli non può giocare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore;
- . il pallone è in gioco quando è toccato e si muove in avanti;

Se un calcio di rigore è eseguito durante il normale svolgimento del gioco, o si rende necessario prolungare il tempo al termine di un periodo di gioco per consentirne l'esecuzione, la rete viene accordata se, prima di varcare la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa:

- . il pallone tocca uno o entrambi i pali e/o la traversa e/o il portiere.

REGOLA 15

La rimessa dalla linea laterale

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

Una rimessa dalla linea laterale:

. deve essere accordata quando il pallone oltrepassa interamente la linea laterale, sia a terra, sia in aria, o colpisce la copertura;

. deve essere eseguita dal punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale;

. deve essere accordata alla squadra avversaria del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone.

Posizione del pallone e dei calciatori

Il pallone:

. La procedura consente di posizionare il pallone sulla linea laterale o anche interamente all'esterno del rettangolo di gioco, fino ad un massimo di 25 cm dalla linea laterale.

. può essere rimesso in gioco in qualsiasi direzione.

Il calciatore incaricato della rimessa dalla linea laterale:

. deve avere parte di un piede sulla linea laterale o all'esterno del rettangolo di gioco quando esegue la rimessa.

I calciatori della squadra difendente:

. si devono trovare ad almeno m. 5 dal punto in cui viene eseguita la rimessa.

Procedura

Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve farlo entro quattro secondi dal momento in cui entra in possesso del pallone;

. il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale non può giocare il pallone una seconda volta, prima che sia stato toccato da un altro calciatore;

. il pallone è considerato in gioco non appena entra sul rettangolo di gioco.

Decisioni Ufficiali CSI

La rimessa dalla linea laterale deve essere effettuata solo con i piedi.

REGOLA 16

La rimessa dal fondo

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il gioco.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.

La rimessa dal fondo viene concessa se:

il pallone, dopo aver toccato per ultimo un giocatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra, sia in aria, e non è stata segnata una rete secondo quanto previsto dalla Regola 10.

Procedura

. il pallone deve essere lanciato con le mani dal portiere da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore;
. i calciatori della squadra avversaria devono rimanere all'esterno dell'area di rigore fino a quando il pallone non sarà in gioco;

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca di nuovo nella propria metà del rettangolo di gioco, dopo che gli è stato passato volontariamente da un compagno di squadra, senza che lo stesso sia stato toccato o giocato da un avversario:

· dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

il pallone è considerato in gioco quando è stato lanciato direttamente al di fuori dell'area di rigore.

REGOLA 17

Il calcio d'angolo

Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il gioco.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma unicamente contro la squadra avversaria.

Un calcio d'angolo dovrà essere accordato se:

il pallone, dopo aver toccato per ultimo un giocatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra, sia in aria, e non è stata segnata una rete secondo quanto previsto dalla Regola 10.

Procedura

. il pallone deve essere posto all'interno dell'arco d'angolo più vicino al punto in cui ha oltrepassato la linea di porta;

. i calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno m. 5 dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sarà in gioco;

. il pallone deve essere calciato da un calciatore della squadra attaccante;

. il pallone è considerato in gioco non appena viene toccato e si muove;

. il calciatore che esegue il calcio d'angolo non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non sarà stato toccato da un altro calciatore.

Note:

- a) Se il calcio d'angolo non viene battuto entro 4 secondi, il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa dal fondo da parte del portiere della squadra avversaria
- b) Nel caso di altre infrazioni alla procedura od alla posizione del pallone, il calcio d'angolo deve essere ripetuto. E come per la rimessa dal fondo, se l'infrazione è stata commessa dalla squadra che sta effettuando il calcio d'angolo, il computo dei 4 secondi non viene annullato e riprende nel momento in cui colui che esegue il calcio d'angolo è pronto per ripetere il tiro.

fair-play

Procedimento Inizio Gara

1. Le due squadre formeranno due file dietro i due arbitri ed al fischio dell'Arbitro entreranno in campo con tutti i giocatori partecipanti alla gara mentre gli accompagnatori ed i tecnici si disporranno sulle due panchine.
2. Dopo l'entrata sul terreno di giuoco si disporranno al centro del campo.
3. Sorteggio per la scelta della metà del rettangolo di giuoco (capitani più arbitri).
4. Eventuale scambio di gagliardetti e saluto tra i capitani e gli arbitri.
5. Emissione del doppio fischio da parte dell'Arbitro e saluto al pubblico
6. Tutti i calciatori delle squadre ospitante saluteranno con una stretta di mano i calciatori della squadra ospite sfilandogli di fronte.
7. I cinque calciatori che prenderanno parte all'inizio della gara si disporranno nella metà del rettangolo di giuoco a loro riservata dal sorteggio, mentre gli altri calciatori unitamente agli accompagnatori si disporranno sulla panchina posta nella metà del rettangolo di giuoco a loro riservata dal sorteggio.
8. I calciatori nelle panchine si muniranno di fratini/Casacche di colore diverso da quello delle maglie da giuoco o quant'altro.
9. Inizio gara.

Procedimento Fine Gara

1. Al termine della gara i due arbitri e tutti i calciatori si schiereranno al centro del campo
2. Emissione del doppio fischio da parte dell'Arbitro e saluto al pubblico.
3. Tutti i calciatori della squadra ospite saluteranno con una stretta di mano i calciatori della squadra ospitante sfilandogli di fronte.
4. Uscita dal terreno di giuoco

APPENDICE RIEPILOGATIVA

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria se un portiere commette una delle seguenti

quattro infrazioni:

- controlla il pallone con le mani o con i piedi nella propria metà del rettangolo di gioco per più di quattro secondi
- dopo aver giocato il pallone, lo tocca di nuovo nella propria metà del rettangolo di gioco, dopo che gli è stato passato volontariamente da un compagno di squadra senza che lo stesso sia stato toccato o giocato da un avversario
- tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore dopo che gli è stato volontariamente passato con i piedi da un compagno di squadra
- tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore dopo averlo ricevuto direttamente da una rimessa dalla linea laterale eseguita da un compagno di squadra

Un calcio di punizione indiretto è parimenti accordato alla squadra avversaria, se un calciatore, a giudizio degli arbitri:

- gioca in modo pericoloso in presenza di un avversario
- ostacola la progressione di un avversario
- ostacola il portiere nell'atto di lanciare il pallone che ha tra le mani
- commette nei confronti di un compagno di squadra una delle nove infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione diretto se commessa nei confronti di un avversario
- commette qualunque altra infrazione precedentemente non menzionata nella Regola 12 o in un'altra Regola, per la quale il gioco è stata interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

Il calcio di punizione indiretto dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

Note:

- d) Un portiere che si trova nella propria metà campo, dopo essersi spossato del pallone, può giocarlo una seconda volta soltanto se il pallone ha superato le linee perimetrali o è stato toccato da un avversario. Praticamente se il portiere si trova nella propria metà campo e ha giocato il pallone, per toccare nuovamente il pallone, non è sufficiente che questo oltrepassi la linea mediana: il pallone deve essere toccato da un avversario o deve superare le linee perimetrali per cui inizia una nuova azione.
- e) Ostacolare la progressione di un avversario (senza che ci sia contatto tra i due giocatori) è considerato un fallo punibile con un calcio di punizione indiretto. A differenza dal regolamento 2009 è stata eliminata la volontarietà del gesto; se un giocatore ostacola la progressione dell'avversario, anche se involontariamente, commette infrazione.
- f) Un giocatore che commette nei confronti di un compagno di squadra un'infrazione punibile con calcio di punizione diretto, deve essere punito con calcio di punizione indiretto (ferma restando la sanzione disciplinare).

Al momento di calciare il pallone, il calciatore incaricato della rimessa dalla linea laterale:

- deve avere un piede sulla linea laterale o all'esterno del rettangolo di gioco
- deve calciare il pallone, che deve essere fermo, o dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale o dall'esterno del rettangolo di gioco ad una distanza non superiore a cm. 25 da tale punto
- deve calciare il pallone entro quattro secondi dal momento in cui è possibile farlo.

Note:

La nuova procedura consente di posizionare il pallone sulla linea laterale o anche interamente all'esterno del rettangolo di gioco, fino ad un massimo di 25 cm dalla linea laterale.

Regola 16 – Rimessa dal Fondo

Infrazioni e Sanzioni

Se il pallone non viene lanciato direttamente al di fuori dell'area di rigore:

- la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta, ma il computo dei quattro secondi non è annullato e riprende dal momento in cui il portiere è pronto a ripeterla

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (eccetto con le mani), prima che sia stato toccato da un avversario (eccetto se il pallone ha accidentalmente toccato un calciatore della sua squadra):

- dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'esterno dell'area di rigore del portiere dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), e la sua squadra verrà sanzionata con un fallo cumulativo

· un calcio di punizione indiretto verrà accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del portiere e dovrà essere eseguito dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se la rimessa dal fondo non viene eseguita entro quattro secondi:

- dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se la rimessa dal fondo viene eseguita con calciatori attaccanti all'interno dell'area di rigore:

· la rimessa dal fondo viene ripetuta se uno qualsiasi dei calciatori attaccanti tocca il pallone o impedisce al portiere di effettuarla correttamente

Nel caso di qualsiasi altra infrazione a questa Regola:

· la rimessa dal fondo è ripetuta. Se l'infrazione è stata commessa dalla squadra che effettua la rimessa dal fondo, il computo dei quattro secondi non viene annullato e riprende dal momento in cui il portiere è pronto a ripeterla

Note:

- a) Viene ribadito il concetto già espresso in precedenza nella regola 12 relativo al secondo tocco del portiere.
- b) Se il pallone non viene lanciato direttamente al di fuori dell'area di rigore: la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta, ma il computo dei 4 secondi non viene annullato e riprende dal momento in cui il portiere è pronto a ripeterla. Per esempio: se il pallone viene toccato da un compagno di squadra del portiere prima che lo stesso sia uscito dall'area di rigore, la rimessa dovrà essere battuta nuovamente, ma se fossero già trascorsi 2 secondi, il conteggio dovrà essere ripreso dal 3°.

Procedura della sostituzione

Una sostituzione si può eseguire in qualsiasi momento, a prescindere che il pallone sia in gioco o meno, a condizione che venga osservata la seguente procedura:

· il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni

· la sostituzione si concretizza nel momento in cui il sostituto entra nel rettangolo di gioco attraverso la

propria zona delle sostituzioni, dopo aver consegnato la pettorina al calciatore che sta sostituendo, a meno che questi stia uscendo dal rettangolo di gioco attraverso un'altra zona

per qualsiasi ragione prevista dalle Regole del Gioco Calciatori di riserva

Se un calciatore di riserva entra sul rettangolo di gioco infrangendo la procedura della sostituzione o mette la propria squadra nella condizione irregolare di giocare in sovrannumero, gli arbitri, assistiti dagli assistenti arbitrali, dovranno seguire le seguenti indicazioni:

· interromperanno il gioco, ma non immediatamente

se il vantaggio può essere applicato

· lo dovranno ammonire per comportamento antisportivo se la sua squadra si sarà trovata in sovrannumero o per infrazione alla procedura della sostituzione se essa non è stata eseguita correttamente

· lo dovranno espellere se impedisce agli avversari una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete.

Il numero dei calciatori della squadra del calciatore colpevole dovrà essere ridotto indipendentemente dal fatto che si sia verificata un'infrazione alla procedura della sostituzione o che la propria squadra abbia giocato con un calciatore in più; in tale caso, in aggiunta all'espulsione del calciatore di riserva, uno dei calciatori titolari dovrà uscire dal rettangolo di gioco così che la sua squadra giochi con un calciatore in meno. Un nuovo calciatore subentrerà come specificato nel paragrafo della regola 3 intitolato "calciatori titolari e calciatori di riserva espulsi"

MOTIVAZIONE

Un calciatore di riserva che impedisce la segnatura di una rete, oltre a commettere un grave atto antisportivo, può causare conseguenze significative, come la determinazione del risultato della gara. Non risulta appropriato che la squadra del calciatore colpevole possa avvantaggiarsi da tale infrazione. Quindi, a titolo di eccezione, un calciatore titolare della squadra del calciatore di riserva che ha commesso l'infrazione deve lasciare il rettangolo di gioco, affinché la propria squadra rimanga con un titolare in meno fino a che non siano trascorsi due minuti o si sia verificato uno degli eventi menzionati nel paragrafo della Regola 3 intitolato "calciatori titolari e calciatori di riserva espulsi".