



CENTRO SPORTIVO ITALIANO

Comitato di Belluno Piazza Piloni nr. 11 - 32100 Belluno (BL)

Telefono: Tel. e Fax 0437/949208; Sito: www.csibelluno.it

Mail: IVONOC15@centrosportivoitaliano15.191.it



14° CAMPIONATO PROVINCIALE DI CALCIO A 5 anno sportivo 2014

Appendice al regolamento

I calciatori

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

Una gara non potrà avere inizio se l'una o l'altra squadra è composta da meno di tre calciatori.

La gara dovrà essere sospesa se una delle squadre ha meno di tre calciatori sul rettangolo di gioco.

Le distinte devono essere compilate in tutti gli spazi con un massimo di 12 giocatori e 3 dirigenti, tutti devono essere tesserati scrivendo il numero nell'apposita casella, è consentito giocare per chi ne è privo con l'autocertificazione, la regolarità del tesseramento viene poi controllata e l'eventuale irregolarità comporta provvedimenti disciplinari e decisione a tavolino del risultato della gara.

Le Società sono invitate ad avere la **valigetta medicinali di primo soccorso** e ognuna le **boracce di acqua** per dissetarsi durante le gare come avviene in tutti i Campionati.

Equipaggiamento di base

L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti distinti indumenti: maglia con maniche (se s'indossa una sottomaglia, il colore delle maniche deve essere dello stesso colore dominante le maniche della maglia)

calzoncini - se s'indossano cosciali o scaldamuscoli, questi devono essere

dello stesso colore dominante dei calzoncini. Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi

calzettoni parastinchi scarpe - sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suola di gomma o materiale similari

Le zone delle sostituzioni

Le zone delle sostituzioni sono gli spazi sulla linea laterale di fronte alle panchine delle squadre, la cui funzione è descritta nella Regola 3.

Esse sono situate di fronte alle aree tecniche 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

Le sostituzioni per essere regolari prima deve uscire il giocatore poi può entrare il subentrante, in caso di irregolarità l'ammonizione va data solo a chi entra prima nel terreno di gioco, oppure al sostituito solo per perdita di tempo o soliti casi (offese o scorrettezze)

Cambio del portiere

Il calciatore titolare che cambia il ruolo con il portiere deve farlo durante un'interruzione di gioco e deve informare gli arbitri prima che il cambio venga eseguito un calciatore titolare o un calciatore di riserva che cambia il ruolo con il portiere deve indossare una maglia da portiere con il proprio numero sulle spalle.

Una squadra può giocare anche senza il portiere, il subentrante però deve sempre distinguersi come colore di maglietta può giocare a tutto campo, in area però ha le stesse funzioni di un portiere normale

Periodi di gioco

La durata della gara è stabilita in due periodi uguali di 20 minuti ciascuno, solo l'arbitro decide il termine ed eventuale recupero.

Termine dei periodi di gioco

L'arbitro segnala il termine di ciascuno dei periodi di gioco con il fischio. tenendo a mente quanto segue: il periodo di gioco dovrà essere prolungato per consentirne l'esecuzione se un calcio di rigore deve essere eseguito o ripetuto, il periodo di gioco dovrà essere prolungato per consentirne l'esecuzione Se il pallone è stato calciato verso una delle porte, gli arbitri dovranno attendere gli effetti di tale esecuzione, Il periodo di gioco termina quando:

il pallone termina direttamente in porta e viene segnata una rete

il pallone oltrepassa le linee perimetrali del rettangolo di gioco

il pallone tocca il portiere, i pali, la traversa o il suolo ed oltrepassa la linea di porta e viene segnata una rete

il portiere difendente ferma il pallone o esso rimbalza sui pali o sulla traversa senza oltrepassare la linea di porta

Se nessuna infrazione è stata commessa che richieda la ripetizione dell'esecuzione del tiro libero o del calcio di rigore o, se durante la traiettoria del pallone, una delle due squadre non commetta alcuna infrazione sanzionabile con un tiro libero scaturente da un fallo cumulativo, o un calcio di rigore, il periodo di gioco terminerà quando:

il pallone tocca un qualsiasi calciatore che non sia il portiere dopo che è stato calciato verso la porta avversaria.

Time-out

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

Il "Time-out" si può chiedere solo quando si è in possesso del pallone o con propria ripresa del gioco e mai quando il gioco è fermo, però con la ripresa da parte degli avversari.

Falli sanzionabili con un 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 sproorzionata:

dà o tenta di dare un calcio ad un avversario

sgambetta un avversario

salta su un avversario

carica un avversario

colpisce o tenta di colpire un avversario

spinge un avversario

effettua un tackle su un avversario

La scivolata se vigorosa, pericolosa ed è in prossimità delle gambe e piedi dell'avversario va sempre fischiata altrimenti è valida.

Se un calciatore si dirige verso la porta avversaria avendo un'evidente opportunità di segnare una rete e ne è intenzionalmente impedito con mezzi illeciti, come si comporteranno gli arbitri?

Accorderanno un calcio di punizione diretto o di rigore, a seconda che il fallo sia avvenuto all'esterno o all'interno dell'area di rigore e dovranno espellere il calciatore colpevole per condotta gravemente sleale, ciò deve avvenire anche per il portiere.

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

trattiene un avversario

sputa contro un avversario

tocca deliberatamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)

Falli sanzionabili con un calcio di punizione indiretto

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 nella propria area

per più di quattro secondi

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

La rimessa dal fondo del portiere con le mani è valida solo quando la palla oltrepassa la linea che determina l'area di rigore e i suoi compagni o gli avversari possono intervenire e giocarla altrimenti va rifatta.

Tutte le distanze sui calci di punizione e rimesse laterali sono di 5 metri, non esiste palla giocabile ma solo il rispetto della distanza pena l'ammonizione, in area di rigore i falli di 2^a vanno portati perpendicolarmente rispetto a fondo campo sulla linea che determina l'area. Tutte le riprese del gioco vanno fatte entro 4 secondi e l'arbitro deve segnare il tempo con il braccio alzato facendo chiaramente vedere le dita.

Il vantaggio è consentito, se non si concretizza entro 2 3 secondi si torna indietro si riprende con un calcio di punizione ed eventuale provvedimento disciplinare.

Il fallo cumulativo anche se il vantaggio si è concretizzato va comunque segnato.

Falli cumulativi

sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto o di rigore elencati nella Regola 12

i falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco saranno registrati nel rapporto di gara

gli arbitri possono consentire al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi

se alla squadra avversaria non viene impedita la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete,

se applicano il vantaggio, gli arbitri dovranno, non appena il pallone non è più in gioco, utilizzare i segnali obbligatori per indicare, al cronometrista e al terzo arbitro, che è stato commesso un fallo cumulativo.

se vengono disputati i tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo periodo di gioco regolamentare rimangono validi. ogni fallo cumulativo commesso durante i tempi supplementari dovrà essere aggiunto al totale dei falli già accumulati dalla squadra nel secondo periodo di gioco regolamentare.

Un giocatore invece del tiro libero (6 fallo) se è più conveniente può battere il calcio di punizione dove è avvenuto il fallo.

Un calciatore espulso sia direttamente che per somma di ammonizioni visto che non applichiamo il cartellino azzurro (espulsione temporanea) deve abbandonare la gara può essere però sostituito da un compagno.

Rimessa laterale Posizione dei calciatori

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

La rimessa dalla linea laterale deve essere accordata agli avversari del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone quando questo oltrepassa interamente la linea laterale, sia a terra, sia in aria o tocca la copertura.

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

Gli avversari devono essere:

sul rettangolo di gioco ad una distanza di almeno m. 5 dal punto sulla linea laterale in cui viene eseguita la rimessa

Procedura

C'è un solo tipo di procedura: rimessa dalla linea laterale eseguita con i piedi

posizione della rimessa dalla linea laterale

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 Il pallone è in gioco quando entra nel rettangolo di gioco.

Infrazioni e sanzioni

Se, durante l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prevista (5 metri):

la rimessa dalla linea laterale deve essere ripetuta dalla stessa squadra e

il calciatore colpevole deve essere ammonito a meno che non possa essere applicato il vantaggio.

Il Comitato organizzatore declina ogni responsabilità per eventuali incidenti di gioco, salvo quanto previsto dalla parte assicurativa del tesseramento CSI, che prevede in materia di tutela sanitaria l'obbligo della visita medica presso un centro di medicina sportiva.

Attenzione si invitano le Società ad avere il massimo della puntualità ed essere rispettosi non danneggiando attrezzature degli impianti sportivi che ci ospitano, non usare spogliatoi femminili, fare esercizi di riscaldamento su campi al di fuori di quello per la gara, lo Spes Arena è una struttura polifunzionale per diversi sport quindi possono arrivare altre Società spesso femminili per gare o allenamenti, cercare di non dimenticare indumenti e possibilmente non lasciare valori incustoditi

Modalità fasi Finali

Nei quarti e semifinali, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, sarà disputato un tempo supplementare di 5 minuti; in caso d'ulteriore parità si procederà all'esecuzione di 5 calci di rigore; in caso d'ulteriore parità si procederà ai calci di rigore ad oltranza.

Nelle finali, in caso di parità dopo i tempi regolamentari, saranno effettuati due tempi supplementari di 5 minuti ciascuno. In caso d'ulteriore parità si procederà all'esecuzione di 5 calci di rigore; in caso d'ulteriore parità si procederà ai calci di rigore ad oltranza.

FORMULA DEL TORNEO

In base alle squadre iscritte il torneo sarà articolato in tre gironi di andata e ritorno denominati:

Girone "A": A.S. Galakticos Calcio A5, Full House, Veterani Castion, GS Giardini, Gallomania (US Roe), Bar Shell.
Girone "B": Bar Posta, Gosaldo, Audio Sistem Grafica 78, Dixell, Bar Dassi, Cerca Fase (Us Roe)

Le prime quattro classificate di ogni girone passano direttamente ai quarti di finale. Per la determinazione dei migliori piazzamenti nei rispettivi gironi in caso di più squadre a pari punti si terrà conto della classifica avulsa, in caso di ulteriore parità si terrà conto della migliore posizione nella speciale classifica "fair play", ed eventuale sorteggio.

Fasi Finali

Quarti di Finale (caso di parità 1 tempo di 5' + eventuali 5 rigori)			Data	Ora	Località
Gara 1	1^ classificata Gir A	4^ classificata Gir B			
Gara 2	1^ classificata Gir B	4^ classificata Gir A			
Gara 3	2^ classificata Gir A	3^ classificata Gir B			
Gara 4	2^ classificata Gir B	3^ classificata Gir A			
Semifinali (caso di parità 1 tempo di 5' + eventuali 5 rigori)			Data	Ora	Località
Gara 5	Vincente Gara 1	Vincente Gara 4			
Gara 6	Vincente Gara 2	Vincente Gara 3			
Finale (caso di parità 2 tempi di 5' + eventuali 5 rigori)			Data	Ora	Località
3° - 4° posto **	Perdente Gara 5	Perdente Gara 6			
1° - 2° posto	Vincente Gara 5	Vincente Gara 6			

** 10' per tempo (caso di parità 2 tempi di 5' + eventuali 5 rigori)

Attenzione durante il Campionato il regolamento in caso di errori o mancanze sarà integrato o chiarito con i comunicati ufficiali da parte della commissione calcio del CSI.

La Commissione Tecnica
Calcio del CSI