

Calcio a 8 Amatoriale



Stralcio del
Regolamento di Gioco
A.S 2009/10

INDICE

- Pagina 1: Copertina
- Pagina 2: Indice
- Pagina 3: adempimenti pre gara; equipaggiamento dei calciatori; il riconoscimento
- Pagina 4: numero dei calciatori; il capitano
- Pagina 5: impraticabilità di campo; durata della gara; time out
- Pagina 6: ritardo inizio gara; minuto di raccoglimento; il pallone; sorteggio calcio d'inizio; calcio d'inizio
- Pagina 7: pallone in gioco e non in gioco; sostituzioni; il campo per destinazione
- Pagina 8: palla a due; rimessa dalla linea laterale; la rimessa dal fondo campo
- Pagina 9: calcio d'angolo; calcio di punizione
- Pagina 10: i tiri liberi; calcio di rigore
- Pagina 11: segnatura di una rete; rete del portiere
- Pagina 12: ammonizioni, espulsioni falli e comportamento antisportivo (vantaggio, la carica ad un avversario, il portiere)
- Pagina 13: segue: falli di gioco
- Pagina 14: segue: falli non di gioco, fallo di mano, condotta violenta e antisportiva
- Pagina 15: segue: gioco pericoloso, le scivolate, gioco da terra; Bestemmie; Vietato Fumare; Tutela sanitaria
- Pagina 16: Regole interne
- Pagina 17: segue: iscrizione, tesseramento, tesserare minorenni, prestiti, svincoli
- Pagina 18: segue: quote partita, rinvii gare, ammende, bollettini ufficiali, ritiro dall'attività, punti disciplina
- Pagina 19: segue: punti disciplina
- Pagina 20: segue: pallone, abbigliamento non conforme, tacchetti, mancata presentazione ad una gara
- Pagina 21: segue: infortuni; Beneficenza

EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

L'equipaggiamento è costituito da maglia, pantaloncini, calzettoni e scarpe.

Le maglie, i pantaloncini e i calzettoni dei calciatori della stessa squadra devono essere identiche tra loro e differenziate soltanto dal numero posto sulla schiena (dal numero 1 fino al numero 99 e 0 e 00);

Se le maglie sono diverse tra loro l'arbitro non ammetterà a giocare chi è in difetto.

I parastinchi non sono obbligatori, ma consigliati. I parastinchi devono essere completamente coperti dai calzettoni e fatti di materiale appropriato che costituisca adeguata protezione (gomma, plastica, poliuretano o sostanze similari).

NON sono consentite scarpe da calcio. Se un giocatore prende parte ad una gara con scarpe da calcio (anche se scarpe a 13 o comunque con tacchetti di gomma) deve essere ammonito dall'arbitro che opportunamente farà uscire dal terreno di gioco il calciatore fino a che non avrà provveduto a cambiare la calzatura. Il calciatore rientrerà in campo solo dopo verifica dell'arbitro (se necessario a gioco fermo).

Un giocatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, compresi i gioielli da ornamento, tipo orecchini, anelli, bracciali o collanine e orologi.

Se un giocatore andrà a sostituire il portiere dovrà prontamente indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni di squadra.

IL RICONOSCIMENTO

L'arbitro prima di iniziare la gara deve provvedere alla identificazione in uno dei seguenti modi:

mediante un documento ufficiale di riconoscimento (cartellino con foto);

mediante un documento d'identità rilasciato dal Comune di residenza, o da altre autorità all'uopo legittimate;

mediante la propria personale conoscenza e in questo caso, scriverà sulla distinta 'riconosciuto dal D.G.';

nel caso in cui l'arbitro non conosca personalmente il presunto tesserato sprovvisto di cartellino e documento e sull'impianto siano presenti i responsabili del M.S.P., e se questi ultimi riconoscono la persona, l'arbitro scriverà sulla distinta 'riconosciuto da';

Nel caso in cui, mediante la foto del documento fornito per il riconoscimento (cartellino o documento), il D.G. non riesca a riconoscere l'atleta, gli chiederà altro documento valido di riconoscimento ed in mancanza di ciò esperirà ogni tentativo per una indubbia identificazione. Se ciò non è possibile non ammetterà il calciatore alla gara.

Durante il riconoscimento l'arbitro, oltre che verificare l'identità dei calciatori, dovrà controllare che i numeri riportati sull'elenco ufficiale siano uguali a quelli sulle maglie e si accerterà con l'ausilio del dirigente/capitano che nessuno abbia scarpe diverse da quelle da calcetto.

Una volta concluso il riconoscimento, l'arbitro firma le note e ne consegna una copia alla squadra avversaria.

Prima di cominciare la gara l'arbitro ritirerà da ciascuna squadra la quota gara e consegnerà le ricevute di avvenuto pagamento.

NUMERO DEI CALCIATORI

Potranno essere inseriti nell'elenco fino a 13 nominativi, 8 come titolari e 5 come riserve, senza vincolo di ruolo (nelle riserve non è obbligatorio che ci sia un portiere).

Ogni squadra potrà portare in panchina un massimo di 3 dirigenti facenti le tre

funzioni richieste sulla distinta.

Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 5 calciatori partecipanti al giuoco, compreso il portiere.

Se una squadra rimane anche momentaneamente con quattro atleti sul terreno di gioco, l'arbitro ne decreterà la fine col triplice fischio (se vengono espulsi quattro giocatori o si fanno male in quattro e non ci sono sostituzioni da poter fare o entrambe le situazioni l'arbitro fischia la fine della gara)

I calciatori ritardatari, solo se preventivamente indicati nella distinta, potranno accedere nel recinto di gioco SOLO con il permesso dell'arbitro. A gioco fermo l'arbitro verificherà le generalità del tesserato annotandosi il tutto.

Soltanto dopo la loro identificazione potranno prendere parte alla gara (se uno arriva in ritardo, quando è al cancello del terreno di gioco richiama l'attenzione dell'arbitro e si accomoda in panchina; a gioco fermo l'arbitro gli fa il riconoscimento e poi potrà anche giocare).

IL CAPITANO

Il capitano è responsabile nei confronti dell'arbitro e degli Organi federali della condotta dei propri calciatori. Pertanto è l'unico ad avere facoltà di interpellare l'arbitro, in forma corretta, ne offensiva ne arrogante, ed a gioco fermo, per chiedere chiarimenti in merito a decisioni tecniche e disciplinari assunte e per formulare eventuali riserve. L'arbitro può anche ritenere di non dare spiegazioni sul momento al capitano che potrà, sempre nelle giuste maniere, chiederle in seguito.

E' dovere del capitano coadiuvare l'arbitro, ai fini del regolare svolgimento della gara e della repressione di eventuali atti di indisciplina dei suoi compagni.

Ogni squadra deve avere un capitano ed anche un vice-capitano, che eventualmente lo sostituirà in caso sua uscita dal rettangolo di giuoco. Il capitano deve obbligatoriamente essere riconoscibile tramite apposita fascia al braccio, pena il non inizio della gara.

IMPRATICABILITA' DI CAMPO

Nel caso specifico del calcio a otto l'impraticabilità del rettangolo di giuoco è da rilevarsi soltanto nei casi in cui la gara si svolga all'aperto.

Le cause sono le seguenti:

-neve: quando l'entità è tale da non consentire il rimbalzo del pallone ed ai calciatori di giocarlo regolarmente;

-ghiaccio: quando, in più zone del rettangolo di giuoco, vi sono strati di ghiaccio o di neve ghiacciata che costituiscono particolare pericolo per i calciatori;

-pioggia od allagamento: quando il pallone non può assolutamente essere giocato a causa di diffuse pozzanghere;

-vento: quando la sua intensità non permette al pallone di rimanere fermo nelle riprese del giuoco;

-insufficiente visibilità causa nebbia o sopraggiunta oscurità (se si spengono le luci) cioè quando gli arbitri non sono in grado di controllare visibilmente tutta la superficie del rettangolo di giuoco.

L'impraticabilità del campo è sempre e solo a discrezione dell'arbitro anche se i capitani delle due squadre non vogliono disputare la gara.

Qualora l'arbitro (o il primo arbitro in caso di doppio arbitro) ritenga che tali impedimenti abbiano carattere temporaneo, inviterà le squadre a tenersi a disposizione per il tempo che riterrà opportuno. In caso di impedimenti definitivi, sanzionerà la sospensione della gara. In

caso di sospensione temporanea il primo arbitro dovrà ricordarsi di annotare il minuto dell'interruzione in relazione alla durata della gara, di osservare attentamente dove si trovava il pallone all'atto dell'interruzione e di avvertire i capitani che le squadre devono rimanere a disposizione del D.G. fino ad avviso contrario.

Se l'interruzione temporanea diverrà definitiva, la gara verrà terminata in altra data decisa dall'organizzazione ripartendo dal minuto e dal risultato ottenuto fino a quel momento, verranno mantenuti eventuali espulsi e ammoniti, dovranno nuovamente essere presentate all'arbitro le distinte delle squadre poiché i giocatori in campo possono cambiare, anche totalmente.

Anche se il campo può sembrare in pessimo stato le squadre dovranno comunque essere a disposizione dell'arbitro nei tempi previsti per fare la "chiama" e per l'eventuale ingresso in campo.

L'arbitro annoterà tutto sul referto di gara.

DURATA DELLA GARA

La durata della gara è stabilita in due tempi di 25 minuti ciascuno

L'intervallo non deve superare i 5 (cinque) minuti.

Eventuali tempi supplementari, nelle gare ove previsti, avranno durata di 5 minuti ciascuno.

E' previsto il recupero dei time-out utilizzati e altri recuperi a discrezione dell'arbitro.

TIME-OUT

Ogni squadra ha a disposizione un time-out per tempo della durata di 1 minuto ciascuno, accordato dagli arbitri su richiesta dell'allenatore o del capitano delle squadre.

Nei tempi supplementari non sono previsti time-out.

La richiesta può essere effettuata sia a gioco fermo che a gioco in svolgimento, ma il time-out verrà concesso solo alla prima interruzione di gioco dove il possesso palla è di chi ha richiesto il time out.

Se una squadra non ha richiesto il time-out al quale aveva diritto nel primo periodo di gara, non potrà recuperarlo nel secondo periodo.

Il time-out non può essere richiesto dopo che l'arbitro ha chiamato il recupero.

IL PALLONE

Ogni squadra deve presentarsi alla disputa della gara (quindi deve mostrarlo all'arbitro al momento della chiama) munita di un pallone misura '4,5' o '5' a rimbalzo normale.

Se una squadra si presenta senza pallone o con pallone non regolamentare o non ufficiale, l'arbitro dovrà annotarlo sul rapporto di fine gara per le opportune conseguenze.

Il pallone con cui si è iniziata la gara non può essere sostituito senza l'autorizzazione dell'arbitro.

SORTEGGIO CALCIO D'INIZIO

Il sorteggio, obbligatorio, deve essere effettuato a centro campo dall'arbitro, alla presenza dei due capitani, con una moneta o, in mancanza della stessa, con altro mezzo idoneo; chi vince il sorteggio batterà il calcio d'inizio, chi perde sceglie il campo.

CALCIO D'INIZIO

Il calcio d'inizio non è valido nei seguenti casi:

quando il pallone viene calciato all'indietro o lateralmente senza che la palla superi la linea di metà campo;

quando i calciatori della squadra che non batte il calcio d'inizio si avvicinano a meno di 4 metri dal pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un avversario;

quando i calciatori invadono l'altra meta del rettangolo di giuoco prima che il pallone sia stato toccato o giocato.

In tali casi si deve sempre ripetere il calcio d'inizio e, se l'infrazione verrà ripetuta, il colpevole verrà ammonito.

Se il giocatore che ha effettuato il calcio d'inizio tocca o gioca una seconda volta la palla, gli arbitri dovranno accordare un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Dal calcio d'inizio si può segnare direttamente una rete poiché è un calcio diretto.

In occasione della disputa di tempi supplementari, il sorteggio deve essere ripetuto.

PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Il pallone è in gioco dal momento in cui è stato toccato e si è mosso all'interno del rettangolo di giuoco.

Il pallone per NON essere in gioco deve oltrepassare interamente le linee, qualunque esse siano.

Se la palla colpisce l'arbitro all'interno del terreno di gioco, questa è sempre in gioco.

Gli arbitri devono emettere un fischio ogni qual volta decidano di interrompere il gioco per decretare una sanzione, per far soccorrere un calciatore infortunato, per far allontanare dal rettangolo di gioco persone estranee alla gara o corpi estranei piovuti o gettati sul terreno di gioco, per far battere il calcio d'inizio o l'analoga ripresa di giuoco dopo la segnatura di una rete, il calcio di rigore e il tiro libero, per sopraggiunta irregolarità del pallone o del rettangolo di gioco, al termine del primo e del secondo periodo della gara o dei tempi supplementari, per fare eventualmente osservare un minuto di raccoglimento, per far calciare una punizione dove sia stata chiesta l'osservanza della distanza regolamentare,.....

SOSTITUZIONI

Le sostituzioni vanno effettuate dove la riga del centro campo incontra la linea del fallo laterale sul lato del campo dove sono ubicate le panchine. Nel caso le panchina siano poste dietro le porte, l'arbitro dirà quale è la fascia laterale adibita alle sostituzioni.

Le sostituzioni possono avvenire con il giuoco in svolgimento.

La sostituzione prevede che prima esca dal campo il giocatore che è in campo e successivamente entri quello che lo sostituisce altrimenti la squadra starebbe momentaneamente giocando con 6 atleti e in questo caso l'arbitro prenderà i provvedimenti del caso (ferma il gioco, fa uscire comunque il giocatore che stava uscendo dal campo, ammonisce il giocatore entrato in campo troppo presto e concede un calcio di punizione indiretta alla squadra avversaria dal punto in cui era la palla nel momento dell'interruzione del gioco; se la squadra avversaria ha una buona occasione da goal e la sostituzione non reca disturbo, l'arbitro farà proseguire l'azione e se necessario interverrà al termine della stessa)

Le sostituzioni sono in numero illimitato; qualsiasi calciatore che è già stato sostituito potrà nuovamente rientrare in campo per sostituire un compagno, fino all'ultimo secondo di gioco.

SOSTITUZIONE DEL PORTIERE

Il portiere può essere sostituito, fatto salvo il caso d'infortunio, nell'intervallo o durante i time-out. La sostituzione deve essere comunicata all'arbitro.

IL CAMPO PER DESTINAZIONE

Il campo per destinazione, che è obbligatorio, è una fascia di terreno, non delimitata all'esterno da alcuna linea, larga almeno 1 metro, situata intorno al rettangolo di giuoco ed al suo stesso livello, priva di qualsiasi ostacolo, affossamento od altro, che possano costituire

un pericolo per i calciatori. Su di esso gli stessi possono sconfinare soltanto per fatti di giuoco (quindi si può uscire solo per azioni di gioco e non si può uscire da una qualsiasi zona del campo per essere sostituiti salvo infortunio dove sarà l'arbitro a concedere l'ingresso in campo di un giocatore dalla panchina).

PALLA A DUE

Si possono verificare episodi che inducano l'arbitro a interrompere il gioco. La successiva ripresa del gioco la deve effettuare l'arbitro lasciando cadere la palla dall'altezza di circa un metro in mezzo a due giocatori di squadre opposte che si contenderanno la palla dopo che questa avrà toccato terra. La palla a due verrà effettuata nel punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione del gioco. Se il gioco è stato interrotto quando la palla era in area di rigore, la palla verrà fatta cadere sulla riga dell'area di rigore nel punto più vicino a dove era la palla prima dell'interruzione.

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale si effettua solo con le mani con le stesse modalità del calcio a 11.

La rimessa laterale va effettuata nel punto in cui la palla ha oltrepassato la riga stessa. I piedi del calciatore che effettua la rimessa possono anche calpestare la riga ma non oltrepassarla!!

La rimessa dalla linea laterale deve essere effettuata entro 6 secondi che saranno conteggiati dal momento in cui il calciatore è nella possibilità di effettuare la rimessa.

Ogni infrazione alle succitate regole comporta che il fallo laterale sarà ribattuto dalla squadra avversaria.

Se la rimessa sarà effettuata da un punto diverso da quello dove è uscita la palla, gli arbitri faranno ripetere la rimessa dalla linea laterale da un calciatore dell'altra squadra.

Non si può segnare direttamente una rete su rimessa dalla linea laterale.

LA RIMESSA DAL FONDO CAMPO

La rimessa dal fondo campo deve essere effettuata dal portiere della squadra a cui spetta la rimessa, con le mani o con i piedi, dall'interno della propria area di rigore al di fuori della stessa.

Il pallone è in gioco quando è uscito completamente dall'area di rigore.

Durante la rimessa dal fondo il portiere NON può lanciare la palla nella metà campo avversaria; la palla prima di arrivare nella metà campo avversaria deve aver toccato terra nella propria metà campo.

Se il pallone viene toccato o giocato da un compagno di squadra o da un avversario del portiere che sta effettuando la rimessa dal fondo all'interno dell'area di rigore gli arbitri dovranno far ripetere la rimessa dal fondo.

Se il portiere che ha effettuato la rimessa dal fondo gioca una seconda volta il pallone al di fuori della propria area di rigore prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore gli arbitri devono accordare alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto dal punto in cui il portiere ha toccato per la seconda volta il pallone.

CALCIO D'ANGOLO

Durante l'effettuazione di un calcio d'angolo la distanza dal pallone alla quale devono stare i giocatori difendenti è 5 metri o, nei campi dove segnata, alla tacca di distanza del calcio d'angolo.

Il calciatore deve battere il calcio d'angolo entro 6 secondi da quando è in condizione di batterlo. Se supererà tale limite di tempo, gli arbitri assegneranno un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, che verrà battuto dall'area dell'angolo. Se durante l'esecuzione di un calcio d'angolo gli arbitri si accorgono che il pallone non è stato posizionato in maniera corretta, oppure non viene battuto regolarmente faranno ripetere l'esecuzione del calcio d'angolo. Durante la battuta del calcio d'angolo la palla deve stare nell'area d'angolo (la lunetta del calcio d'angolo); nei campi dove non c'è l'area d'angolo la palla deve essere posizionata nell'incrocio tra la linea di fondo e la linea laterale.

CALCIO DI PUNIZIONE.

Con un calcio di punizione diretto può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo.

Con un calcio di punizione indiretto può essere segnata una rete soltanto se il pallone tocca un altro calciatore prima di entrare in porta.

Se gli arbitri hanno accordato un calcio di punizione indiretto, lo signaleranno alzando un braccio al di sopra della testa.

Il calcio di punizione deve essere battuto entro 6 secondi (da conteggiare al momento che la palla è giocabile) e se ciò non avviene, gli arbitri accorderanno un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dallo stesso punto.

Se un calcio di punizione viene battuto con il pallone in movimento, oppure da un punto diverso, gli arbitri dovranno interrompere il gioco e fare ripetere il calcio di punizione dal punto esatto.

Se il calciatore che batte il calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, gli arbitri dovranno concedere, in favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Battendo un calcio di punizione a proprio favore, non può essere segnata direttamente un'autorete ed il gioco dovrà essere ripreso con un calcio d'angolo.

La distanza

La distanza, per i calci di punizione, non è automatica come per calci d'angolo, ma deve essere richiesta dal giocatore incaricato di battere il calcio di punizione, entro i 6 secondi che ha per eseguire la punizione. Non esiste distanza giocabile in quanto la palla per essere in gioco basta che sia toccata.

La distanza dal pallone che devono rispettare i calciatori, appartenenti alla squadra che subisce un calcio di punizione è non inferiore a 6 metri dal pallone fino a quando questo non sia stato giocato.

Il calciatore incaricato di battere il calcio di punizione può rinunciare al rispetto della distanza da parte degli avversari, ma se il pallone venisse intercettato dagli avversari gli arbitri non potranno più intervenire.

Se un calciatore della squadra avversaria di quella che usufruisce di un calcio di punizione per il quale è stata chiesta la distanza si avvicina a meno di 6 metri dal pallone, gli arbitri lo inviteranno a disporsi alla prevista distanza e lo dovranno ammonire se recidivo.

CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore viene concesso contro una squadra che commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone è in gioco. Una rete può essere segnata direttamente con un calcio di rigore.

L'incaricato del tiro dal dischetto di rigore deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare la palla ad un compagno.

Un calciatore può effettuare una finta durante la rincorsa e deve essere immediatamente seguita dal tiro.

Invece non è consentito che il calciatore arresti la rincorsa per indurre il portiere a muoversi in una direzione e poi successivamente calciare il pallone in altra direzione. Il calciatore colpevole deve essere ammonito e, se è stata segnata una rete, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

Il calciatore che ha battuto il calcio di rigore non può giocare nuovamente il pallone rimbalzato dalla sbarra trasversale o da un palo. In questo caso gli arbitri dovranno interrompere il giuoco ed accordare alla squadra di-fendente un calcio di punizione indiretto nel punto in cui l'attaccante ha toccato il pallone per la seconda volta.

Tutti i calciatori della squadra che subisce il calcio di rigore, dovranno rimanere ad almeno cinque metri dal pallone, dietro o sulla linea immaginaria passante per il dischetto del rigore e fuori dell'area di rigore finché lo stesso non è regolarmente in giuoco.

SEGNATURA DI UNA RETE

Una rete si considererà segnata quando il pallone, in condizione regolamentari, ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, per terra o in aria, senza che siano state commesse infrazioni da calciatori dalla squadra attaccante.

Una rete non sarà valida quando è stata segnata:

direttamente nella porta avversaria da rimessa dalla linea laterale, da rimessa dal fondo (la rimessa dal fondo la può fare solo il portiere e solo con le mani), su calcio di punizione indiretto senza che nessun compagno di chi batte tocchi la palla: in tali casi il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa dal fondo;

battendo direttamente nella propria porta un calcio di punizione diretto o indiretto: in tal caso il gioco dovrà essere ripreso con un calcio d'angolo;

Il portiere su rimessa dal fondo spedisca direttamente il pallone nella propria rete: in tal caso dovrà essere ripetuta la rimessa del portiere;

immediatamente dopo che il pallone sia diventato irregolare: il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa da parte degli arbitri con un pallone regolare nel punto in cui è stata ravvisata l'alterazione del primo oppure con la ripetizione del tiro nei casi di riprese del giuoco (punizione, rigore,.....);

direttamente su rimessa da parte degli arbitri: il gioco dovrà essere ripreso con la ripetizione della rimessa;

per l'intervento di un corpo estraneo e suo contatto con il pallone o che interferisca nel giuoco (esempio: la palla calciata sta andando fuori dal campo, dall'esterno viene lanciato con violenza un sasso o una bottiglia che devia la traiettoria della palla): esso sarà ripreso con una rimessa da parte degli arbitri nel punto in cui è stato toccato il pallone o dove lo stesso si trovava al momento dell'interruzione del giuoco (Nel caso in cui la palla colpisca un corpo estraneo al terreno di giuoco, sasso o bottiglia o altro, già presenti prima del tiro, l'eventuale rete verrà convalidata). La ripresa del giuoco da parte dell'arbitro non avviene in caso di esecuzione di un calcio di rigore o di un tiro libero che dovranno essere ripetuti.

RETE DEL PORTIERE

Il portiere può segnare una rete sempre purchè calci la palla con i piedi. Dopo una parata può mettere la palla a terra e calciarla o calciare di drop (controbalzo). NON vale la rete se calcia la palla al volo cioè se lascia la palla con le mani e calcia senza che la palla tocchi terra. Si ricorda che la rimessa dal fondo campo la può effettuare

solo il portiere e solo con le mani.

AMMONIZIONI; ESPULSIONI, FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Ammonizioni ed Espulsioni

L'arbitro, per notificare l'avvenuta ammonizione o espulsione, dovrà dare evidenza al provvedimento disciplinare esibendo all'interessato il cartellino giallo o rosso a giuoco fermo. La stessa procedura userà anche nei confronti dei calciatori di riserva non partecipanti al giuoco. Il giocatore ammonito o espulso dovrà essere riportato nel referto finale di gara con la motivazione del provvedimento.

Il calciatore espulso deve abbandonare immediatamente il recinto di giuoco per consentire agli arbitri di riprendere il giuoco stesso.

Il calciatore espulso NON può essere sostituito.

Per allontanare dal terreno di giuoco le persone autorizzate a stare in panchina (dirigenti), l'arbitro le allontanerà con notifica verbale, senza far uso di cartellino, destinato soltanto ai calciatori. L'allontanamento e le motivazione di tale provvedimento dovranno essere notificate dall'arbitro, sul referto di fine gara.

Il vantaggio

Il vantaggio viene accordato con le stesse modalità del calcio a 11.

La carica ad un avversario

Per carica ad un avversario si intende quella data sul petto o con il petto, con un fianco, con un'anca o con il gomito, oppure quella data da tergo nella schiena e deve essere punita con un calcio di punizione diretto.

La carica di spalla con pallone non a distanza di giuoco deve essere punita con un calcio di punizione diretto o di rigore, a seconda che il fallo sia avvenuto fuori o dentro l'area di rigore.

Al contrario, per carica regolare, deve intendersi una spinta spalla contro spalla, data ad un avversario che ha il pallone a distanza di giuoco o che lo sta giocando, a condizione che non sia né violenta né pericolosa.

Il portiere

Ogni volta che un calciatore calcia volontariamente il pallone in direzione del portiere della propria squadra, quest'ultimo non può toccarlo con le mani. Se ciò accade deve essere accordato alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa (il portiere ha preso/toccato il pallone con le mani).

Al portiere pertanto:

- non è consentito toccare con le mani il pallone quando questo sia stato giocato, per ultimo, da un compagno, con i piedi (anche se a seguito di calci di punizione, o su rimessa dalla linea laterale);
- è invece consentito prendere il pallone con le mani quando: gli pervenga per una deviazione involontaria con il piede da un compagno, a seguito di un tiro o di un contrasto con l'avversario; gli pervenga da un compagno a seguito di un maldestro calcio al pallone.

E' opportuno puntualizzare che l'elemento determinante per la punibilità di questa infrazione è costituito dall'intenzionalità di effettuare con il piede il passaggio in direzione del portiere.

Il portiere non può impossessarsi del pallone, durante lo svolgimento di una azione, trattenendolo con le mani all'interno della propria area di rigore, per più di quattro secondi, gli arbitri devono assegnare un calcio di punizione indiretto che sarà battuto dalla squadra avversaria sulla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone

quando il giuoco è stato interrotto.

Il portiere non può controllare il pallone con i piedi al di fuori della propria area di rigore nella propria metà campo per più di sei secondi. In questo caso verrà accordato alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto, che sarà battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Nella metà campo avversaria diventa un giocatore effettivo e quindi decade la regola dei 6 secondi.

Qualora il portiere tocchi intenzionalmente il pallone con le mani fuori della propria area di rigore l'arbitro adotterà i seguenti provvedimenti:

Nel caso l'azione del portiere abbia interrotto una possibilità, o una evidente opportunità di segnare una rete, l'arbitro concederà un calcio di punizione diretto ed espellerà il portiere;

Nel caso l'intervento del portiere abbia interrotto un'azione di giuoco di importante sviluppo, l'arbitro concederà un calcio di punizione diretto e ammonirà il portiere.

Il portiere verrà espulso quando, trascurando il pallone, atterra l'avversario oppure, superato dall'avversario lo atterra. In entrambi i casi l'intervento del portiere deve aver impedito la segnatura di una rete o la evidente opportunità di segnare una rete.

Falli di giuoco

Quando un calciatore si dirige verso la porta avversaria con la evidente opportunità di segnare una rete e ne viene intenzionalmente impedito con mezzi illeciti gli arbitri accorderanno un calcio di punizione diretto o di rigore, a seconda che il fallo sia avvenuto fuori o dentro l'area di rigore, mentre sarà espulso il calciatore colpevole per condotta gravemente sleale.

Quando un calciatore, tranne il portiere nella propria area di rigore, priva la squadra avversaria di una rete o della evidente opportunità di segnare, toccando intenzionalmente il pallone con una mano gli arbitri accorderanno un calcio di punizione diretto o di rigore, a seconda che il fallo venga commesso fuori o dentro l'area di rigore, ed il calciatore colpevole verrà espulso per condotta gravemente sleale. Nel caso che il pallone, intercettato dal calciatore difendente con la mano, entrasse comunque in rete, questa verrà accordata ed il calciatore colpevole dovrà essere ammonito.

Quando un calciatore, per impossessarsi del pallone, si appoggia con le mani su un avversario, ovvero lo trattiene, lo spinge o gli salta addosso commettendo così un fallo, l'arbitro dovrà punirlo con un calcio di punizione diretto o di rigore.

Quando due calciatori della stessa squadra stringono fra loro un avversario per impedirgli di continuare a giocare il pallone o di impossessarsene (sandwich) l'arbitro accorderà un calcio di punizione diretto o di rigore a favore della squadra cui appartiene il calciatore trattenuto.

Quando un calciatore, intervenendo da tergo, colpisce con un calcio l'avversario non avendo reale possibilità di giocare il pallone l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria un calcio di punizione diretto o di rigore ed espellerà il calciatore reo di aver commesso il fallo.

Se un giocatore gioca la palla da terra ostacolando o recando danno ad un avversario, l'arbitro accorderà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuto il fallo.

Falli non di giuoco

Quando un calciatore, lontano dall'azione che si svolge nei pressi della propria porta, colpisce un avversario, salvo la concessione del «vantaggio», l'arbitro dovrà interrompere il giuoco, espellere il calciatore colpevole e concedere un calcio di punizione diretto (o di rigore) a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è avvenuto il contatto tra i due calciatori.

Non è assolutamente consentito ad un calciatore di manifestare con parole o con gesti

il proprio dissenso da una decisione dell'arbitro. L'arbitro, se non concede il vantaggio, dovrà ammonire il calciatore e concedere un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il calciatore dissenziente; altrimenti lo dovrà ammonire alla prima interruzione di giuoco. Se un calciatore, per protestare contro una decisione arbitrale, abbandona il terreno di giuoco l'arbitro lo considererà espulso e, non potendo comunicare la sua decisione direttamente all'interessato, ne informerà il capitano alla prima interruzione del giuoco, facendone menzione nel proprio referto. Se tale calciatore dovesse successivamente rientrare nel terreno di giuoco durante lo svolgimento di un'azione, l'arbitro considererà l'espulso come persona estranea al giuoco, adottando le decisioni di conseguenza.

Fallo di mano

Per stabilire l'esistenza o meno dell'intenzionalità nei falli di mano, l'arbitro, deve valutare se il contatto tra il pallone, la mano o il braccio è volontario e se il calciatore allarga o alza le mani o le braccia con l'intenzione di frapporre maggior ostacolo alla traiettoria del pallone.

Qualora nell'effettuazione di un calcio di punizione i calciatori della squadra difendente formino la barriera coprendo un maggiore spazio con le braccia distaccate dai fianchi, l'eventuale fallo di mano conseguente al tiro deve essere considerato intenzionale.

Non deve però essere considerato intenzionale il gesto istintivo di ripararsi il viso od il basso ventre dal pallone, oppure se, per naturale effetto del movimento corporeo, un calciatore tiene le braccia distaccate dal tronco ed il pallone vi batte contro, oppure se per effetto della distanza ravvicinata il calciatore non ha potuto evitare il contatto tra le braccia ed il pallone.

Quando un giocatore difendente diverso dal portiere, restando fuori dall'area di rigore, tocca intenzionalmente con la mano il pallone che si trova nell'area (anche se questa è sulla linea delimitante l'area di rigore) , l'arbitro accorderà un calcio di rigore. Nel caso l'azione interrotta abbia privato la squadra avversaria della segnatura di una rete o di una evidente possibilità di segnare una rete, l'arbitro dovrà anche espellere il calciatore colpevole.

Condotta violenta e antisportiva

Quando un calciatore lancia un sasso, una scarpa o qualsiasi altro oggetto o sputa, qualora l'atto sia chiaramente interpretabile come gesto di protesta o di stizza (verso ufficiali di gara, avversari, compagni) deve essere punito come comportamento anti-sportivo con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui è stato commesso e con l'ammonizione o l'espulsione (a seconda della gravità del gesto) del colpevole.

Quando un calciatore lascia il terreno di giuoco durante la gara non a seguito di incidente, senza il permesso dell'arbitro, e non si presenta più. L'arbitro deve considerare il comportamento come «condotta antisportiva» e segnalare nel referto l'ammonizione, che non ha potuto notificare personalmente all'interessato, informandone comunque il capitano della squadra.

Gioco pericoloso

Il giuoco pericoloso viene determinato da tutti quegli atti che, compiuti senza intenzionalità e con poca accortezza, possono, a giudizio dell'arbitro, risultare pericolosi per chi li compie, per gli avversari o per i compagni.

A titolo esemplificativo possono citarsi i seguenti casi: calciare o tentare di calciare il pallone con la gamba tesa e sollevata dal terreno in contrasto con l'avversario; effettuare una «sforbiciata» pericolosa per un altro calciatore; calciare o tentare di calciare il pallone quando si trova tra le mani del portiere; saltare portando il ginocchio avanti, avendo di fronte e vicino un avversario.

Il gioco pericoloso, anche a proprio danno, (ad esempio: compiere il gesto di abbassare la testa all'altezza del piede di un calciatore che sta calciando il pallone), viene punito con un calcio di punizione indiretto.

Non si rende responsabile di gioco pericoloso il portiere che si lancia fra i piedi di un calciatore per impossessarsi o per respingere il pallone.

Le scivolata

E' regolare l'intervento di un calciatore che in scivolata laterale rispetto all'avversario, riesce a portare via il pallone senza toccare l'avversario.

Non sono regolari gli interventi di un calciatore che in scivolata da fronte o da tergo tenta di giocare il pallone di un calciatore che con un balzo si lancia in scivolata tentando di giocare il pallone.

Nel caso in cui il portiere entro la propria area di rigore interviene in scivolata con le gambe protese in avanti (una o tutte e due le gambe), il calcio di rigore verrà concesso se colpirà anche l'avversario; se colpisce la palla o farà contrasto con l'avversario verrà considerato gioco pericoloso con conseguente calcio di punizione indiretto (di seconda dal limite dell'area).

Gioco da terra

Un calciatore che si trovi in posizione non eretta, quindi che sia a terra con tutto il corpo o con parte di esso che permetta di giudicarlo non in piedi, può giocare la palla purchè non la trattenga o rechi danno ad un avversario nelle sue vicinanze.

BESTEMMIE

Non è consentito bestemmiare, offendere religioni anche diverse dalla propria; richiamiamo tutti ad una osservanza rispettosa e decorosa per se stessi e per chi assiste alle gare.

VIETATO FUMARE

Non è consentito fumare all'interno del recinto di gioco quindi ne in campo ne in panchina. L'arbitro deve garantire che questa norma sia rispettata, prima avviserà poi prenderà i dovuti provvedimenti, fino all'allontanamento degli inadempienti.

TUTELA SANITARIA

Ai sensi del D.M. del 28/02/1983 e della Legge Regionale 9 luglio 2003, n.35, il Campionato di calcio a 5 oggetto del presente regolamento, considerata la sua natura ricreativa ed amatoriale, è dichiarato **ATTIVITA' SPORTIVA NON AGONISTICA** (ogni presidente di Società deve esigere dai suoi tesserati i relativi certificati medici e custodirli)