



Estratto regolamentare del calcio a Cinque.

Norme generali

Adempimenti preliminari



Le squadre dovranno presentare all'arbitro, 15 minuti prima dell'orario di programmazione della gara, le liste in duplice copia, corredate dal numero di tessera Uisp per ogni tesserato (cartellino tecnico) e un documento di identità.

Sono considerati documenti di identità, **la carta di identità, il passaporto, la patente di guida.**

Possono considerarsi validi anche i documenti scaduti successivamente alla data di rilascio della tessera Uisp.



Ritardi di associazioni e/o arbitri

L'arbitro attende le squadre, o meglio la consegna della lista, fino 15 minuti successivi l'ora di inizio della partita, comunque entro venti la partita deve avere inizio, così come stabilito dalla Lega calcio.

L'arbitro, è atteso dalle Associazioni, fino a venti minuti successivi l'ora indicata. **In seguito ai termini sopra indicati la partita si potrà disputare, previo accordo scritto da parte delle associazioni. Sarà l'arbitro designato a far eseguire tale accordo scritto.**

Le gare possono essere dirette da due arbitri. Nel qual caso, il nominato N°1 funge da primo arbitro e si dispone, nel lato opposto alle panchine.



Il pallone:

Questo deve essere obbligatoriamente a rimbalzo controllato. Le Associazioni devono mettere due palloni ciascuna a disposizione dell'arbitro. Ovunque.

Il numero di calciatori:

Il numero minimo di calciatori che permette, comunque, di dare inizio alla gara è di tre. Nessuna gara può avere inizio con un numero inferiore a tre.

I calciatori inseriti in lista e non presenti all'appello, possono essere ammessi all'interno del recinto di gioco, previo riconoscimento, fino al termine dell'incontro.

Il numero massimo di tesserati, atleti, ammessi all'interno del terreno di giuoco, e riepilogato nella lista è di dodici.

Oltre a questi possono essere inseriti in lista e quindi all'interno del recinto di giuoco, tre dirigenti.

Tutti quelli che sono ammessi nel recinto di giuoco, dall'arbitro, devono essere muniti di tessera plastificata, o di documento idoneo (patente, carta d'identità, passaporto).

Le sostituzioni:

Il cambio tra i giocatori avviene in maniera cosiddetta volante, cioè, possono prima uscire dal terreno di giuoco e poi entrare all'interno dello stesso, senza attendere il consenso dell'arbitro. Questo deve avvenire di fronte alle panchine. **Da questa regola, esulano i portieri, per i quali, la sostituzione deve avvenire a giuoco fermo e con il consenso dell'arbitro.** Il portiere può interscambiarsi con qualsiasi altro calciatore per un numero di volte illimitato. **Un calciatore che entra nel terreno di giuoco, senza che ne sia uscito prima il compagno, deve essere ammonito.**

Equipaggiamento dei calciatori:

I calciatori devono indossare, maglia, pantaloncini, calzettoni. Al solo portiere è consentito l'utilizzo del tony. Non sono ammessi piercing, collane o braccialetti. E' consentito indossare la fede nuziale e il brillantino raso pelle. L'uso dei parastinchi non è obbligatorio, **ma consigliabile.**

Durata della gara:

La durata della gara si quantifica in due tempi da venticinque minuti (25) ciascuno e in un intervallo di cinque minuti e comunque non superiore a dieci. Al termine se persiste il risultato di parità si procede con i tiri di rigore.

Time – out

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

Modalita':

Puo' essere richiesto in qualsiasi momento, deve essere concesso solamente quando la squadra richiedente è in possesso del pallone.

L'arbitro lo concederà, a giuoco fermo (palla non in giuoco).

Una volta accordato, i calciatori non possono uscire dal terreno di giuoco. L'allenatore e gli altri componenti la panchina non possono entrare nel terreno di giuoco.

Nell'eventualita' che un time-out non venga richiesto nel primo tempo, questo, non potrà essere recuperato nel secondo tempo.

Calcio d'inizio e ripresa del gioco:

L'arbitro, farà decidere alla squadra vincitrice del sorteggio la parte del campo che predilige. L'altra associazione, darà inizio all'incontro toccando la palla in modo da farla muovere in avanti. Una rete può essere segnata su calcio d'inizio, ovvero è come se fosse effettuato un calcio di punizione diretto. Il calciatore della squadra avversaria deve assumere una distanza di metri tre.

Pallone in gioco o non in gioco:

Il pallone è in gioco fino quando, questi, rimane all'interno del rettangolo di gioco. È in gioco se colpisce i pali della porta e rimbalza all'interno del campo. È in gioco se colpisce l'arbitro, se trovasi anch'egli all'interno del terreno di gioco. Non è in gioco quando supera le linee perimetrali del terreno, tutte e quando, nell'eventualità di partite disputate all'interno delle palestre, il pallone tocca il soffitto. In questo caso il gioco viene ripreso o con una rimessa laterale, nel punto più vicino a dove è avvenuto il contatto o con una rimessa dal fondo.

Segnatura di una rete:

Il portiere, su rimessa dal fondo, o dopo una parata, lanciando il pallone con le mani, non può segnare una rete. Fa eccezione a questa regola l'eventuale deviazione di un qualsiasi altro giocatore in campo, compreso il portiere avversario.



Falli e scorrettezze:

Un calciatore che entra in contrasto scivolato, quando l'avversario ha il controllo e il possesso della palla, è punibile con un calcio di punizione diretto. Invece la scivolata in altre situazioni è consentita.

Gli eventuali calci di punizione indiretti, decretati all'interno dell'area di rigore a favore della squadra offendente, sono battuti sulla linea che delimita l'area stessa, nel punto più vicino a dove è avvenuta l'infrazione sanzionata.

La squadra che subisce una punizione e che decide di eseguire la barriera, questa deve assumere una distanza di cinque metri dal pallone.



Il portiere:

Il portiere deve eseguire le rimesse da fondo campo, solo ed esclusivamente con le mani. Può lanciare la palla, oltre la linea mediana del campo. La palla, comunque, per essere considerata in giuoco, deve superare la linea che delimita l'area di rigore.

Una rete non può essere segnata su rimessa dal fondo, salvo che non sia toccata da un altro giocatore che si trova all'interno del rettangolo di giuoco.

Quando compie una parata, o quando fa la rimessa dal fondo, non può ricevere nuovamente la palla da un suo compagno, se questa non ha superato la linea mediana o e' stata toccata da un giocatore avversario.

Il portiere, anche partecipando ad un'azione di gioco o dopo aver eseguito una parata, non può rimanere in possesso della palla per un periodo superiore a **quattro secondi**. Salvo che, il portiere stesso, non venga a trovarsi nella meta' campo avversaria.

Falli cumulativi:

Si considerano quelli sanzionati con un calcio di punizione diretto ed elencati nella regola 12. Si sommano e si segnano, quelli commessi da ciascuna squadra durante ogni periodo di gioco. E' consentita l'applicazione della norma del vantaggio, fino al quinto fallo o se non viene impedita una chiara occasione da rete. Se viene concesso il vantaggio, l'arbitro, a palla non in gioco utilizzerà il gesto convenzionale, portandosi sulla linea di metà campo ed indicando a quale squadra è stato contabilizzato.- A partire dal sesto fallo l'arbitro farà effettuare il tiro libero dalla distanza di dieci metri. I giocatori dovranno essere fatti posizionare dietro la linea della palla e alla distanza di metri cinque dal punto di battuta.

Il calciatore deve essere chiaramente identificato e deve essere palese la volontà di calciare la palla verso la porta. **Punto di battuta del tiro libero: caso A)** la squadra che ha già cinque falli, ne commette un' altro nella propria metà campo o comunque entro il punto del tiro libero del campo avverso, il tiro libero deve essere fatto calciare dal punto dei dieci metri. **Caso B):** se la squadra che ha già cinque falli, commette il sesto e successivi, nella propria zona del campo che si estende dalla linea di porta e fino al punto di battuta del tiro libero (dieci metri) il calciatore identificato per la battuta può scegliere se tirare da dove la sua squadra ha subito il fallo oppure calciare dal punto del tiro libero.

Regola dei quattro secondi:

Qualsiasi ripresa del giuoco, compresi i falli laterali, deve avvenire entro quattro secondi dal momento in cui, l'arbitro giudica che la palla è in condizione di essere giocata. Diversamente, superato questo tempo, usufruisce della rimessa laterale, se uscita dal perimetro, o di un calcio di punizione indiretto, se si attarda ad eseguire un calcio di punizione, la squadra avversaria. In deroga a questa regola, vi è la possibilità di interrompere il computo dei quattro secondi, chiedendo il rispetto della distanza, cinque metri che, comunque, i calciatori avversari devono conquistarsi autonomamente. In tale difetto, l'arbitro potrà ammonire per il mancato rispetto di tale distanza

Rimessa laterale

Le rimesse laterali devono essere effettuate esclusivamente con i piedi. Il pallone deve essere posto sulla riga o in modo tale da avere la sua proiezione sulla stessa. Il piede d'appoggio può stare anche all'interno del terreno di giuoco, purché almeno il tallone sia posizionato sulla linea

Calcio d'angolo:

Una rete può essere segnata su calcio d'angolo. I calciatori avversari devono assumere una distanza di metri cinque. La palla, se non e' posizionata bene, il calcio d'angolo deve essere ripetuto.



Note



Il referto che l'arbitro, per suo conto redigerà ed invierà tramite fax ai numeri come da comunicato, dovrà essere obbligatoriamente conforme a quello emesso dalla lega calcio regionale. È estraibile dal sito: [lega calcio Uisp Regionale Toscana](#).

Il presente estratto è parte del regolamento tecnico Uisp del calcio a cinque, a cui la manifestazione fa riferimento.

Settore tecnico arbitrale
Il coordinatore