



REGOLE DI GIOCO CALCIO A 5
“TORNEO CUS SALERNO”
Associazioni studentesche Universitarie



1. NUMERO DI GIOCATORI

La squadra in campo sarà formata, obbligatoriamente, da 5 giocatori di cui minimo 1 di sesso femminile. I giocatori di riserva consentiti sono al massimo 7 di cui minimo 1 di sesso femminile.

2. SOSTITUZIONI VOLANTI

Le sostituzioni volanti, anche quando il pallone è in gioco, sono consentite in numero illimitato. L'unica sostituzione che non si può fare volante è quella del portiere che può essere sostituito a gioco fermo, informando l'arbitro. I giocatori che si avvicendano, però, devono uscire ed entrare nell'area delimitata nella metà campo difensiva entro i limiti contrassegnati e chi entra deve attendere l'uscita del compagno, pena l'ammonizione ed un calcio di punizione indiretto per la squadra avversaria.

3. REGOLA DEI 4 SECONDI

In occasione della ripresa del gioco da fondo campo, fallo laterale, calcio d'angolo e punizione, il giocatore deve farlo entro 4 secondi dalla disponibilità del pallone, pena inversione della ripresa del gioco o calcio di punizione, nel caso in cui sia il portiere a tardare il rinvio. Nel caso del calcio di punizione, se la palla è posta in una posizione consona a dove è avvenuto il fallo e la distanza dei giocatori avversari è definita giocabile, a discrezione dell'arbitro, si inizieranno a conteggiare i 4 secondi, sia nel caso di punizione diretta, sia nel caso di punizione indiretta. Se, in caso di calcio di punizione, viene chiesto all'arbitro di verificare la distanza (5 metri), il conteggio dei 4 secondi, partirà dal fischio dell'arbitro.

I giocatori difendenti, sia sulle rimesse laterali che sui calci di punizione, non possono posizionarsi nei pressi del pallone e sono tenuti ad avere una distanza di 5 metri, pena l'ammonizione nel caso in cui intercettino la palla.



REGOLE DI GIOCO CALCIO A 5

“TORNEO CUS SALERNO”

Associazioni studentesche Universitarie



4. CALCIO D'ANGOLO

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma unicamente contro la squadra avversaria. Il pallone deve essere: sul vertice più vicino al punto in cui ha oltrepassato la linea di porta.

Gli avversari devono essere: sul rettangolo di gioco ad almeno m. 5 dal vertice d'angolo fino a che il pallone non è in gioco.

Il calcio d'angolo deve essere eseguito entro quattro secondi da quando è possibile farlo (palla o in mano o sul terreno di gioco)

Se, durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prevista, il calcio d'angolo deve essere ripetuto dalla stessa squadra ed il calciatore ammonito, a meno che non si possa applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra avversaria un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore.

Se un avversario scorrettamente distrae o ostacola il calciatore che sta effettuando il calcio d'angolo, deve essere ammonito per comportamento antisportivo.

Se il calcio d'angolo non è eseguito entro quattro secondi, una rimessa dal fondo è accordata alla squadra avversaria.

Nel caso di altre infrazioni alla procedura o alla posizione del pallone, il calcio d'angolo deve essere ripetuto.

5. RIMESSA LATERALE

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

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

Al momento della rimessa laterale, il pallone deve essere fermo, sulla o dietro la linea laterale. Il calciatore deve calciare il pallone entro quattro secondi dal momento in cui è possibile farlo (disponibilità della palla, in mano o sul terreno di gioco).

Se, durante l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prevista, la rimessa dalla linea laterale deve essere ripetuta dalla stessa squadra e il calciatore colpevole deve essere ammonito, a meno che non si possa applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra avversaria un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o un calcio di rigore.



REGOLE DI GIOCO CALCIO A 5
“TORNEO CUS SALERNO”
Associazioni studentesche Universitarie



6. FALLI

I falli sono sanzionabili con un calcio di punizione diretto, un calcio di rigore o un calcio di punizione indiretto.

FALLI DIRETTI:

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

- dà o tenta di dare un calcio ad un avversario
- sgambetta un avversario
- carica un avversario
- colpisce o tenta di colpire un avversario
- spinge un avversario
- effettua un tackle su un avversario
- trattiene un avversario
- reagisce ad un fallo
- tocca deliberatamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)

FALLI INDIRETTI:

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

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



REGOLE DI GIOCO CALCIO A 5

“TORNEO CUS SALERNO”

Associazioni studentesche Universitarie



- 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.

Non si può effettuare una segnatura sul calcio di punizione indiretto a meno che non la palla non venga toccata da un giocatore.

7. CARTELLINI E SANZIONI DISCIPLINARI

Un calciatore deve essere ammonito, se commette una delle seguenti sette infrazioni:

- si rende colpevole di comportamento antisportivo
- protesta con parole e gesti
- infrange ripetutamente le Regole del Gioco del Calcio a Cinque
- ritarda la ripresa del gioco
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale (calciatori difendenti)
- entra o rientra sul rettangolo di gioco senza la preventiva autorizzazione degli arbitri o infrange la procedura della sostituzione
- abbandona deliberatamente il rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri

Un calciatore deve subire un'espulsione temporanea (2 minuti fuori dal terreno di gioco e cartellino ARANCIONE, a meno che la squadra non subisca una segnatura) quando:

- Manca di rispetto all'arbitro
- Inizia o accenna una rissa verbalmente
- Bestemmia

Un cartellino giallo ed uno arancione, due cartellini gialli, due cartellini arancioni, un cartellino rosso provocano una espulsione definitiva, la squadra resterà per 2 minuti



REGOLE DI GIOCO CALCIO A 5

“TORNEO CUS SALERNO”

Associazioni studentesche Universitarie



in inferiorità numerica a meno che non subisca una segnatura. Il giocatore espulso non potrà rientrare.

Un calciatore titolare o di riserva deve essere espulso se commette una delle seguenti sette infrazioni:

- si rende colpevole di un grave fallo di gioco
- si rende colpevole di condotta violenta
- sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona
- impedisce alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)
- impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete ad un avversario che si dirige verso la porta, commettendo un'infrazione punibile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore
- usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi, minacciosi
- riceve una seconda ammonizione nella medesima gara.

8. FALLI CUMULATIVI E TIRI LIBERI

Falli cumulativi sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto o di rigore.

Per rendere più veloce, più tecnico e meno falloso il gioco sono stati inseriti i falli cumulativi che portano alla battuta di tiri liberi. Per ogni tempo al sesto fallo commesso scatta il tiro libero per la squadra avversaria, ma non sono considerati cumulativi i falli indiretti. Questo tiro viene battuto a discrezione della squadra che ne beneficia o dalla posizione dove è avvenuta l'irregolarità o da un dischetto posto centralmente a 10 metri dalla linea di porta senza nessuna barriera. Gli altri giocatori, compagni ed avversari devono stare ad almeno 5 metri dalla posizione del pallone e dietro la linea del pallone stesso. Il tiro libero può essere eseguito solo dopo il fischio dell'arbitro. Il portiere al momento del tiro libero può avanzare fino al limite dell'area di rigore, ma, al momento del fischio dell'arbitro non potrà avanzare o arretrare dal luogo in cui ha scelto di piazzarsi.



REGOLE DI GIOCO CALCIO A 5

“TORNEO CUS SALERNO”

Associazioni studentesche Universitarie



9. IL PORTIERE

- Deve rimettere in gioco la palla dal fondo con le mani entro 4 secondi;
- Non può toccare e controllare la palla con le mani passatagli volontariamente, con i piedi, da un compagno.
- Non può comunque giocare con la palla per più di 4 secondi nella sua metà campo.
- Ha diritto a un solo possesso per “azione”, a meno che non diventi un giocatore di movimento entrando nell’area di campo avversaria. L’azione termina quando un avversario tocca il pallone o il gioco viene interrotto con una punizione o una rimessa laterale.

10. AMMONIZIONI E SQUALIFICHE

- 1 – Tutti coloro che cumuleranno 3 (tre) cartellini gialli e/o arancioni nell’arco dell’intero torneo verranno squalificati per 1 turno e quindi non prenderanno parte alla gara in programma nel turno successivo.
- 2 – Tutti coloro che verranno espulsi durante una partita verranno squalificati per almeno un turno, a seconda del motivo dell’espulsione.

TABELLA DISCIPLINARE

CARTELLINI	SANZIONE	TURNI DI SQUALIFICA
GIALLO + GIALLO	ESPULSIONE DEFINITIVA	1 (UNO)
GIALLO + ARANCIONE	ESPULSIONE DEFINITIVA	1 (UNO)
GIALLO + ROSSO DIR.	ESPULSIONE DEFINITIVA	ALMENO 2 (DUE)
ARANCIONE	ESPULSIONE TEMPORANEA 2MINUTI	/
ARANCIONE + ARANCIONE	ESPULSIONE DEFINITIVA	2 (DUE)
ARANCIONE + ROSSO DIR.	ESPULSIONE DEFINITIVA	ALMENO 2 (DUE)
ROSSO DIR.	ESPULSIONE DEFINITIVA	ALMENO 2 (DUE)

TUTTE LE SANZIONI E I PROVVEDIMENTI SARANNO PRESI DA UNA COMMISSIONE APPOSITA.

PER IL REGOLAMENTO INTEGRALE, SI FA RIFERIMENTO A QUELLO FIGC.

LETTO, CONFERMATO E SOTTOSCRITTO

LUOGO E DATA

FIRMA