



# TORNEI NAZIONALI CALCIO A 5

Misano 25 – 27 Giugno 2021



## ESTRATTO DEL REGOLAMENTO CALCIO A 5 MANIFESTAZIONE DEL 25-26-27 GIUGNO 2021

Tutte le Squadre hanno l'obbligo di depositare al loro arrivo presso la Segreteria del Torneo la propria Lista Ufficiale dei giocatori che prenderanno parte alla manifestazione.  
**Non sarà consentito aggiungere nuovi giocatori a Torneo iniziato.**

### LIMITAZIONI TESSERATI

#### **TORNEO NAZIONALE CALCIO a 5 "CATEGORIA OPEN"**

- Non esistono limiti numerici o di categoria per i calciatori FIGC nella stagione in corso;

#### **TORNEO NAZIONALE CALCIO a 5 "CATEGORIA OVER 40"**

Sarà possibile tesserare nella propria Lista ufficiale Squadra depositata ad inizio Torneo SOLO giocatori nati entro 31-12-1981;

Con le seguenti eccezioni:

- massimo DUE giocatori FUORI QUOTA nati entro il 31-12-1986
- portiere di qualsiasi età (che potrà essere schierato SOLO come portiere).

I TRE eventuali FUORI QUOTA andranno segnalati nella Lista ufficiale Squadra depositata ad inizio Torneo;

- Non esistono limiti numerici o di categoria per i calciatori FIGC nella stagione in corso;

### ESTRATTO DI REGOLAMENTO

- 1) Il numero legale per poter dare inizio ad una gara è di tre giocatori indistintamente dal ruolo in campo.
- 2) La Squadra che vince il sorteggio iniziale potrà scegliere se effettuare il calcio di inizio oppure scegliere la porta contro cui attaccare.
- 3) Il comporta del tempo richiesta di spostamento rispetto all' orario di inizio gara non è previsto.

## TEMPI DI GIOCO

- 1) **CATEGORIA OPEN**: la durata delle gare sarà di due frazioni da 15' ciascuna.
- 2) **CATEGORIA OVER 40**: la durata delle **gare del girone** sarà di due frazioni da 12' ciascuna. La durata delle **gare ad eliminazione diretta** sarà di due frazioni da 15' ciascuna.
- 3) Il recupero non è previsto. In ogni caso è fatta salva la discrezionalità dell' arbitro in caso di lunghe interruzioni di gioco.
- 4) L' orario di inizio gara è tassativo. Non è previsto tempo di attesa. Eventuali ritardi potranno essere tollerati solo se conseguenti ad esigenze organizzative.
- 4) Il Time-out e il riposo tra le due frazioni di gioco non sono previsti.
- 5) Qualsiasi ripresa di gioco dovrà avvenire entro 4".
- 6) Il portiere potrà gestire il pallone nella propria metà campo per non oltre 4" (passati gli stessi sarà accordata una punizione indiretta dal limite dell' aria, oppure se fuori dall'aria di rigore da dove si trova lo stesso al momento del fischio dell'arbitro che rileva l'infrazione); il portiere nella metà campo avversaria verrà considerato un giocatore come gli altri.
- 7) Se il Direttore di Gara accorda la distanza, i 4" partono dal fischio.

## SEGNATURA DI UNA RETE

- 1) Una rete **POTRA'** essere segnata direttamente dal calcio di inizio ("tiro diretto").

## RIMESSA LATERALE E CALCIO D' ANGOLO

- 1) Il pallone deve essere fermo e posizionato con la proiezione interna sulla linea laterale. I piedi del giocatore che effettua la rimessa laterale possono essere posizionati in qualsiasi punto del campo.
- 2) La palla deve essere rimessa in gioco entro i 4" da quando il giocatore è nella possibilità di effettuare la rimessa
- 3) Nel caso del calcio d'angolo se durante l'esecuzione il pallone:
  - non è stato posizionato correttamente, oppure
  - si muove,

il "calcio d'angolo" dovrà essere semplicemente ripetuto

**Se il calcio d'angolo non è eseguito entro 4 secondi: dovrà essere accordata una rimessa dal fondo alla squadra difendente**

## PORTIERE

- 1) La rimessa dal fondo si effettua con le mani ed esclusivamente dal portiere nella propria area di rigore.
- 2) Ha sempre a disposizione 4" per liberarsi del pallone ( all' interno della propria metà campo sia gestendo il pallone con le mani che con i piedi)
- 3) Quando il portiere si spossa del pallone, **lo stesso non gli può essere restituito prima che sia stato toccato da un avversario** (nel caso di retro passaggio sarà accordata una punizione indiretta dal punto in cui ha toccato il pallone e se è avvenuto nell' area, sulla linea dell' area stessa nel punto più vicino).

## **FALLI-CALCI DI PUNIZIONE**

- 1) I falli sono tutti diretti (di prima), tranne: a) Gioco pericoloso. b) Il retro-passaggio al portiere. Il calcio di punizione indiretto (di seconda) sarà segnalato dal Direttore di Gara con un braccio alzato sopra la testa
- 2) Tutti i falli diretti andranno nel computo dei falli cumulativi
- 3) Al raggiungimento del 6° fallo cumulativo, si ha diritto alla concessione di un tiro libero dalla distanza di 10 mt o dal punto in cui è avvenuta l'infrazione se questo è più vicino alla linea della porta (per tutti i falli diretti dopo il 5° fallo cumulativo).

### **AMMONIZIONE**

Le ammonizioni si azzerano alla fine di ogni gara, quindi non verranno cumulate ai fini della diffida.

### **ESPULSIONE**

La squadra che subisce un'espulsione dovrà rimanere in inferiorità numerica per 2' salvo che entro gli stessi la squadra avversaria non segni una rete. Il giocatore espulso deve abbandonare il campo di gioco (fuori dalla recinzione).

## **NORMA DEL VANTAGGIO**

- 1) Il vantaggio è ammesso e può essere concesso esclusivamente dal direttore di gara.

### **DISTANZA**

- 1) La distanza è automatica (5 metri) .
- 2) la distanza regolamentare deve essere chiesta dalla squadra in possesso palla, i 4" di ripresa del gioco partiranno dal fischio dell' arbitro.

Per quanto non contemplato nel presente estratto si fa riferimento al regolamento di gioco FIGC attualmente in vigore.

**RISULTATI SEMPRE AGGIORNATI AL SEGUENTE LINK :**

<https://www.eurosportitalia.it/attivita/attivita-nazionali/opes-league-calcio-a-5-riccione-2021>