

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO CALCIO A 5

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

FINALI NAZIONALI OPES C5

- Non esistono limiti numerici per i calciatori FIGC che nell' ultima stagione hanno disputato Campionato in categorie pari o inferiori alla Serie C1 di calcio a 5;
Sarà possibile avere nella propria rosa totale massimo UN giocatore di categoria superiore alla Serie C1 di calcio a 5;
- Non esistono limiti numerici o di categoria per i calciatori FIGC di calcio a 11 nella stagione in corso;

"CATEGORIA OPEN"

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

"CATEGORIA OVER 40"

Sarà possibile tesserare nella propria Lista ufficiale Squadra depositata ad inizio Torneo SOLO giocatori nati entro 31-12-1986;

Con le seguenti eccezioni:

- massimo DUE giocatori FUORI QUOTA nati entro il 31-12-1991;
- massimo UN 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 responsabile Squadra dovrà compilare "DISTINTA DI GARA", che andrà compilata in ogni sua parte, indicando nome e cognome di tutti i giocatori e dirigenti che prenderanno parte alla

- gara (max 12 atleti oltre ad un max di 3 dirigenti), i relativi numeri di maglia e il numero del Documento o cartellino Opes ;
- 2) Il numero legale per poter dare inizio ad una gara è di tre giocatori indistintamente dal ruolo in campo.
 - 3) La Squadra che vincerà il sorteggio iniziale potrà scegliere se effettuare il calcio di inizio oppure scegliere la porta contro cui attaccare.
 - 4) Non è previsto alcun comportamento rispetto all'orario di inizio gara indicato in Calendario.

TEMPI DI GIOCO

- 1) CATEGORIA FINALI NAZIONALI: la durata delle gare sarà di due frazioni da 14' ciascuna.
- 2) CATEGORIA OPEN: la durata delle gare sarà di due frazioni da 14' ciascuna.
- 3) CATEGORIA OVER 40: la durata delle gare sarà di due frazioni da 14' ciascuna.
- 4) Il tempo di recupero non è previsto. In ogni caso è fatta salva la discrezionalità dell'arbitro **in caso di lunghe ed eccezionali** interruzioni di gioco.
- 5) L'orario di inizio gara è tassativo. Non è previsto tempo di attesa. Eventuali ritardi potranno essere tollerati solo se conseguenti ad esigenze del Comitato organizzatore.
- 6) Il Time-out e il riposo tra le due frazioni di gioco non sono previsti.
- 7) Qualsiasi ripresa di gioco dovrà avvenire entro 4".
- 8) Il portiere potrà gestire il pallone nella propria metà campo per un tempo non superiore a 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.
- 9) Se il Direttore di Gara accorda la distanza, i 4" partono dal fischio.

SITUAZIONI DI PARI-MERITO

Qualora al termine della fase a gironi ci siano **2 squadre a pari punti**, la classifica finale verrà determinata secondo i seguenti criteri nell'ordine:

- **scontro diretto;**
- in caso di parità, **differenza tra le reti segnate e quelle subite nell'intero girone;**
- in caso di ulteriore parità, **verrà considerato il maggior numero di gol segnati totali;**
- in caso di ulteriore parità, **verrà considerato il minor numero di gol subiti totali;**
- in caso di ulteriore parità, **si procederà ad un sorteggio;**

Nel caso invece di **3 o più Squadre a pari punti**, si applicherà la **Classifica avulsa**.

La classifica avulsa servirà a **determinare l'ordine esatto di arrivo tra le squadre arrivate a pari punti.**

Tale ordine verrà determinato dai seguenti criteri:

- **punti conseguiti negli scontri diretti tra le Squadre interessate;**
- in caso di parità, **differenza tra le reti segnate e quelle subite negli stessi incontri;**
- in caso di ulteriore parità, **differenza tra le reti segnate e quelle subite nell'intero girone;**
- in caso di ulteriore parità, **maggior numero di gol segnati nell'intero girone;**

- in caso di ulteriore parità, **minor numero di gol subiti nell'intero girone;**
- in caso di ulteriore parità, **si procederà al sorteggio;**

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 propria proiezione sulla linea laterale.
- 2) I piedi del giocatore che effettua la rimessa laterale possono essere posizionati in qualsiasi punto del campo.
- 3) La palla deve essere rimessa in gioco entro i 4" da quando il giocatore è nella possibilità di effettuare la rimessa
- 4) Nel caso del calcio d'angolo se durante la sua 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 dalla 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:

SCANSIONA IL QR CODE

