

Regolamento campionato provinciale centro sardegna



Valido per le partite di campionato organizzate dal settore asc sport sardegna.

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 ASC 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 a 15 minuti successivi l'ora di inizio della partita, comunque entro trenta minuti la partita deve avere inizio, così come stabilito dal calendario del campionato.

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.

Giocatori

Il pallone:

Questo deve essere obbligatoriamente a rimbalzo controllato numero 4 .

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. Il numero massimo di tesserati, atleti, ammessi all'interno del terreno di giuoco per la disputa di ogni gara è di dodici.

Oltre a questi possono essere inseriti in lista e quindi all'interno del recinto di giuoco, due dirigenti. Tutti quelli che sono ammessi nel recinto di giuoco, dall'arbitro, devono essere muniti di tessera plastificata, ASC o di documento idoneo (patente, carta d'identità, passaporto per essere riconosciuti).

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 intercambiarsi 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 della tuta intera. Non sono ammessi piercing, collane o braccialetti. L'uso dei parastinchi non è obbligatorio, ma consigliabile.

Time – out

Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gara. Modalità: Può 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'eventualità che un time-out non venga richiesto nel primo tempo, questo, non potrà essere recuperato nel secondo tempo.

Durata della gara:

La durata della gara si quantifica in due tempi da venticinque minuti (25) ciascuno e in un intervallo di cinque minuti.

Calcio d'inizio e ripresa del giuoco:

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 verso proprio compagno. 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. Esattamente al di fuori del cerchio di centrocampo.

Pallone in giuoco o non in giuoco:

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

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. Ogni tiro di rimessa laterale che finisce in rete è considerato gol solo se almeno un giocatore, che non sia il portiere avversario a chi effettua la rimessa, abbia toccato il pallone durante il suo tragitto identica cosa per il calcio d'angolo.

Falli e scorrettezze:

Al calciatore, portiere compreso, che tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata, in qualsiasi maniera, su un avversario sia per il possesso del pallone, o che è in procinto di giocarlo (contrasto scivolato), e' sanzionato un calcio di punizione diretto, se in area è calcio di rigore.

Un calciatore che entra in scivolata, nel tentativo di giocare il pallone, anche senza toccare l'avversario, è passibile di punizione con l'ammonizione oltre che con un calcio di punizione

diretto.

La squadra che subisce una punizione e che decide di eseguire la barriera, questa deve assumere una distanza di sei 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. Quando il portiere batte la rimessa dal fondo nessun giocatore può recuperare la palla all'interno dell'area di rigore su passaggio del portiere a seguito della battuta.

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, può ricevere nuovamente la palla da un suo compagno e comportarsi come giocatore.

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. Il portiere potrà prendere la palla con le mani solo nei casi in cui il retropassaggio avviene di testa petto coscia.

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 e deve essere fermo. 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 è posizionata bene, il calcio d'angolo deve essere ripetuto. ,

Falli cumulativi

Sono considerati falli cumulativi tutti i falli puniti con un calcio di punizione diretto, i primi 5 falli verranno registrati dal direttore di gara, tutti gli ulteriori falli oltre i 5 che avvengono in un singolo tempo di giuoco verranno puniti con un tiro libero dagli 11 metri, o, in alternativa, se il fallo avviene in una posizione più avanzata degli 11 mt verso la porta avversari il tiro sarà battuto da quella posizione.

I falli cumulativi si azzerano ogni fine tempo.

Per tutti quanto non espresso nel presente regolamento si prenderà di riferimento il regolamento ufficiale calci a 5 FIGC.