

# Regolamento Tecnico Ufficiale

## Tornei Arend – Calcio a 5 Livello Pro (Torneocalcetto ed altri)

### 1. Campo di Gioco

*Dimensioni regolamentari:*

- Lunghezza: minimo 25 metri, massimo 42 metri.
- Larghezza: minimo 16 metri, massimo 25 metri.

*Area di rigore:*

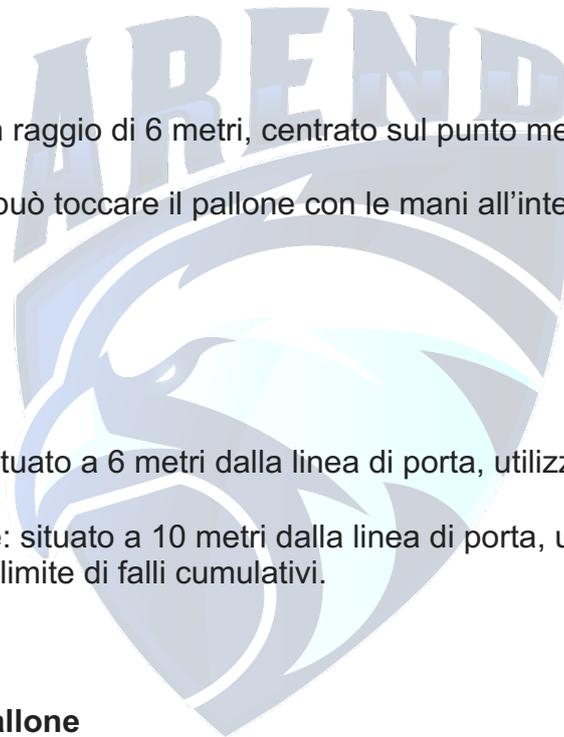
- Forma: semicerchio con raggio di 6 metri, centrato sul punto mediano della linea di porta.
- Utilizzo: solo il portiere può toccare il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore.

*Punti di rigore:*

- Primo punto di rigore: situato a 6 metri dalla linea di porta, utilizzato per i calci di rigore.
- Secondo punto di rigore: situato a 10 metri dalla linea di porta, utilizzato per i tiri liberi in caso di superamento del limite di falli cumulativi.

### 2. Caratteristiche del Pallone

- Dimensione ufficiale: misura 4 (o misura 5 su accordo tra le squadre).
- Circonferenza: compresa tra 62 cm e 64 cm.
- Peso: compreso tra 400 g e 440 g.
- Materiale: conforme agli standard FIFA per superfici indoor o outdoor.



### 3. Composizione delle Squadre

*Numero di giocatori e dirigenti in campo:*

- Totale: ogni squadra deve schierare 5 giocatori (4 di movimento e 1 portiere).
- Minimo: una squadra deve avere almeno 3 giocatori per proseguire la partita, incluso il portiere.
- Panchina: In panchina possono esserci al massimo 2 giocatori ed un dirigente

*Sostituzioni:*

- Modalità: consentite esclusivamente a gioco fermo, previa autorizzazione del direttore di gara.
- Procedura: il giocatore sostituito deve uscire completamente dal terreno di gioco prima che il sostituto possa entrare.

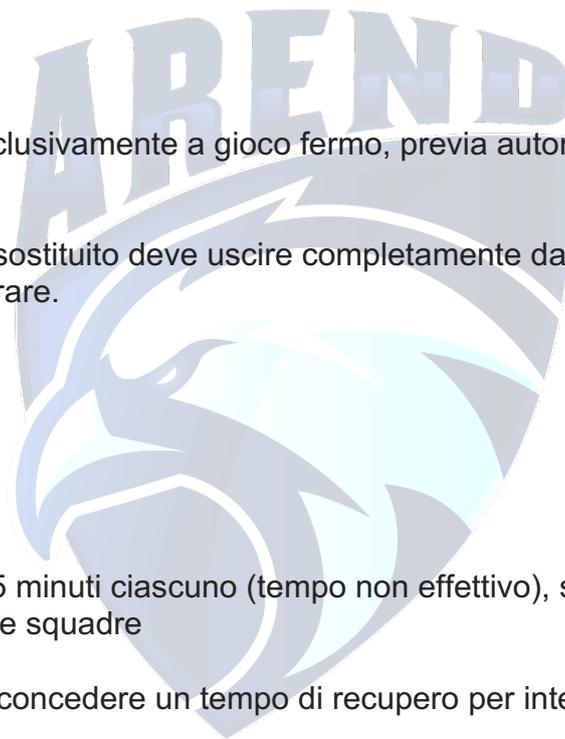
### 4. Durata della Gara

*Tempi di gioco:*

- Durata: due tempi da 25 minuti ciascuno (tempo non effettivo), salvo i minuti sottratti nel caso di ritardo di una delle squadre
- Recupero: l'arbitro può concedere un tempo di recupero per interruzioni prolungate.

*Intervallo regolamentare:*

- Durata: massimo 2 minuti.



## 5. Modalità di Avvio e Ripresa del Gioco

### *Calcio d'inizio:*

- Direzione: il pallone può essere calciato in qualsiasi direzione, finanche in rete.
- Posizionamento avversari: gli avversari devono posizionarsi all'esterno del cerchio centrale fino a quando il pallone non è stato giocato.

### *Rimessa laterale:*

- Modalità d'esecuzione:
- Deve essere effettuata con i piedi.
- Il pallone deve essere fermo sulla linea laterale o appena fuori di essa.
- Entrambi i piedi del giocatore devono trovarsi dietro o sulla linea al momento dell'esecuzione.
- Direzione: il pallone può essere calciato in qualsiasi direzione ed entro 4" dal momento che è in contatto con il prato

### *Rimessa dal fondo:*

- Modalità: deve essere eseguita dal portiere utilizzando le mani, e il pallone deve uscire completamente dall'area di rigore prima di poter essere giocato da un compagno.

### *Calcio d'angolo:*

- Modalità d'esecuzione: il pallone deve essere posizionato all'interno del quarto di cerchio nell'angolo del campo. Deve essere calciato entro 4 secondi.

### *Tempo massimo per la ripresa del gioco:*

- Tutte le rimesse (laterale, dal fondo, angolo o punizione) devono essere effettuate entro 4 secondi dal momento in cui il pallone è a disposizione del giocatore.

## 6. Falli e Infrazioni

### *Falli cumulativi:*

- Definizione: ogni fallo punibile con calcio di punizione diretto viene conteggiato come cumulativo.
- Limite: massimo 5 falli cumulativi per tempo.
- Reset: i falli cumulativi si azzerano tra primo e secondo tempo.

### *Tiri liberi:*

- Assegnazione: a partire dal 6° fallo cumulativo, la squadra avversaria ha diritto a un tiro libero.
- Esecuzione:
- Il tiro libero può essere eseguito dal secondo punto di rigore (10 metri dalla porta).
- In alternativa, il tiro può essere battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo, purché non sia più vicino di 6 metri dalla porta.
- Nessuna barriera è consentita; solo il portiere può difendere la porta.

### *Scivolata:*

- Regolamento: le scivolata sono consentite, purché non comportino contatti fallosi o siano finalizzate esclusivamente a giocare il pallone.
- Infrazione: ogni scivolata che provoca un contatto irregolare con un avversario è punita come fallo diretto.

### *Contatto con il portiere:*

- Durante i calci piazzati, non è consentito disturbare il portiere con contatto fisico.
- Non è richiesta una distanza minima dai calciatori avversari, purché non vi siano interferenze o contatti irregolari.

### *Barriera:*

- Distanza minima: 5 metri dal punto di battuta per tutti i calci di punizione.
- Numero di giocatori: non vi è limite al numero di calciatori schierabili in barriera.

## 7. Sanzioni Disciplinari

*Ammonizioni (cartellino giallo):*

- Un giocatore può essere ammonito per:
- Comportamenti antisportivi (es.: simulazioni, trattenute reiterate).
- Proteste ripetute verso il direttore di gara.
- Ritardo intenzionale nella ripresa del gioco.

*Espulsioni (cartellino rosso):*

- Un giocatore viene espulso per:
- Condotta violenta o falli di particolare gravità.
- Insulti o linguaggio offensivo verso avversari, arbitri o pubblico.
- Ricezione di due ammonizioni nella stessa partita.

Conseguenze:

- Il giocatore espulso è escluso definitivamente.
- La squadra resta in inferiorità numerica per 2 minuti o fino a quando subisce una rete.

## 8. Regole per il Portiere

- Limite temporale: nella propria metà campo, il portiere può mantenere il possesso del pallone (con mani o piedi) per un massimo di 4 secondi.
- Rimessa dal fondo: il portiere deve lanciare il pallone con le mani, e questo deve uscire completamente dall'area di rigore.
- Passaggi: il portiere può ricevere il pallone dai compagni senza limiti.

## 9. Calci di Punizione

- Calcio diretto: permette la realizzazione di una rete direttamente.
- Calcio indiretto: la rete è valida solo se il pallone viene toccato da un altro giocatore prima di entrare in porta.

## 10. Tiri di Rigore

- Posizione: devono essere eseguiti dal punto di rigore a 6 metri dalla porta.
- Modalità: solo il tiratore e il portiere possono trovarsi in area.

## 11. VAR

- Le specifiche informazioni su come si utilizza, chi può utilizzarla, modalità di richiesta e in quali casi e quali no è possibile utilizzare la tecnologia del VAR sono reperibili nel “Protocollo VAR”

## 12. Disposizioni Finali

- Interpretazione: ogni circostanza non prevista dal regolamento sarà valutata a insindacabile discrezione dell'organizzazione.
- Decisioni arbitrali: definitive e inappellabili.

Per eventuali punti del regolamento non presenti in questo documento consultare l'ultima versione del regolamento del Calcio a 5 redatto dall'AIA (<https://www.aia-figc.it/download/>)

Questo regolamento tecnico mira a garantire uniformità, competizione e rispetto per tutti i partecipanti ai tornei della Arend SSD.

# Regolamento Tecnico Ufficiale

## Tornei Arend – Calcio a 5 Livello Base (Unileague ed altri)

### 1bis. Campo di Gioco

*Dimensioni regolamentari:*

- Lunghezza: minimo 25 metri, massimo 42 metri.
- Larghezza: minimo 16 metri, massimo 25 metri.

*Area di rigore:*

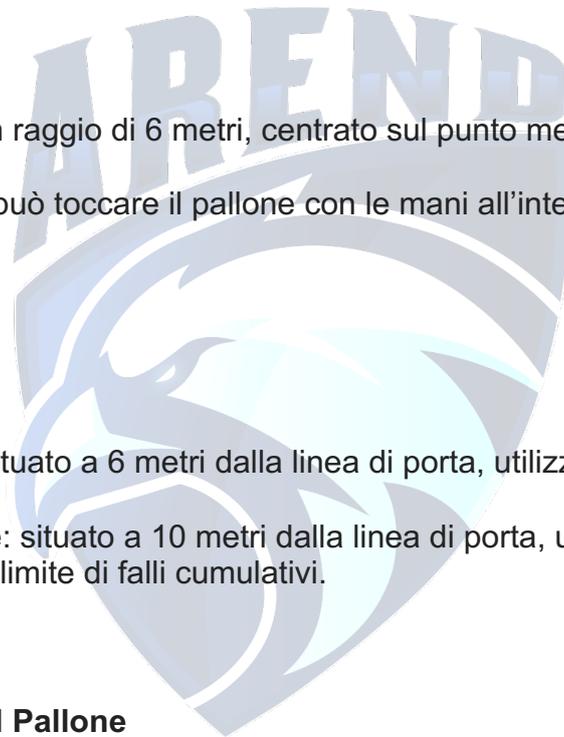
- Forma: semicerchio con raggio di 6 metri, centrato sul punto mediano della linea di porta.
- Utilizzo: solo il portiere può toccare il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore.

*Punti di rigore:*

- Primo punto di rigore: situato a 6 metri dalla linea di porta, utilizzato per i calci di rigore.
- Secondo punto di rigore: situato a 10 metri dalla linea di porta, utilizzato per i tiri liberi in caso di superamento del limite di falli cumulativi.

### 2bis. Caratteristiche del Pallone

- Dimensione ufficiale: misura 4 (o misura 5 su accordo tra le squadre).
- Circonferenza: compresa tra 62 cm e 64 cm.
- Peso: compreso tra 400 g e 440 g.
- Materiale: conforme agli standard FIFA per superfici indoor o outdoor.



### **3bis. Composizione delle Squadre**

*Numero di giocatori e dirigenti in campo:*

- Totale: ogni squadra deve schierare 5 giocatori (4 di movimento e 1 portiere).
- Minimo: una squadra deve avere almeno 3 giocatori per proseguire la partita, incluso il portiere.
- Panchina: In panchina possono esserci al massimo 2 giocatori ed un dirigente

*Sostituzioni:*

- Modalità: consentite esclusivamente a gioco fermo, previa autorizzazione del direttore di gara.
- Procedura: il giocatore sostituito deve uscire completamente dal terreno di gioco prima che il sostituto possa entrare.

### **4bis. Durata della Gara**

*Tempi di gioco:*

- Durata: due tempi da 25 minuti ciascuno (tempo non effettivo), salvo i minuti sottratti nel caso di ritardo di una delle squadre
- Recupero: l'arbitro può concedere un tempo di recupero per interruzioni prolungate.

*Intervallo regolamentare:*

- Durata: massimo 2 minuti.

### **5bis. Modalità di Avvio e Ripresa del Gioco**

*Calcio d'inizio:*

- Direzione: il pallone può essere calciato in qualsiasi direzione, finanche in rete.
- Posizionamento avversari: gli avversari devono posizionarsi all'esterno del cerchio centrale fino a quando il pallone non è stato giocato.

### *Rimessa laterale:*

- Modalità d'esecuzione:
- Deve essere effettuata con i piedi.
- Il pallone deve essere fermo sulla linea laterale o appena fuori di essa.
- Entrambi i piedi del giocatore devono trovarsi dietro o sulla linea al momento dell'esecuzione.
- Direzione: il pallone può essere calciato in qualsiasi direzione ed entro 4" dal momento che è in contatto con il prato

### *Rimessa dal fondo:*

- Modalità: deve essere eseguita dal portiere utilizzando le mani, e il pallone deve uscire completamente dall'area di rigore prima di poter essere giocato da un compagno.

### *Calcio d'angolo:*

- Modalità d'esecuzione: il pallone deve essere posizionato all'interno del quarto di cerchio nell'angolo del campo. Deve essere calciato entro 4.

### *Tempo massimo per la ripresa del gioco:*

- Tutte le rimesse (laterale, dal fondo, angolo o punizione) devono essere effettuate entro 4 secondi dal momento in cui il pallone è a disposizione del giocatore.

## **6bis. Falli e Infrazioni**

### *Falli cumulativi:*

Non sono previsti i falli cumulativi in questi tornei

### *Scivolate:*

- Regolamento: le scivolate non sono consentite, a meno che non vengano fatte lontane dall'avversario

- **Infrazione:** ogni scivolata che provoca o può provocare un contatto con un avversario è punita come fallo diretto.

*Contatto con il portiere:*

- Durante i calci piazzati, non è consentito disturbare il portiere con contatto fisico.
- Non è richiesta una distanza minima dai calciatori avversari, purché non vi siano interferenze o contatti irregolari.

*Barriera:*

- Distanza minima: 5 metri dal punto di battuta per tutti i calci di punizione.
- Numero di giocatori: non vi è limite al numero di calciatori schierabili in barriera.

### **7bis. Sanzioni Disciplinari**

*Ammonizioni (cartellino giallo):*

- Un giocatore può essere ammonito per:
- Comportamenti antisportivi (es.: simulazioni, trattenute reiterate).
- Proteste ripetute verso il direttore di gara.
- Ritardo intenzionale nella ripresa del gioco.

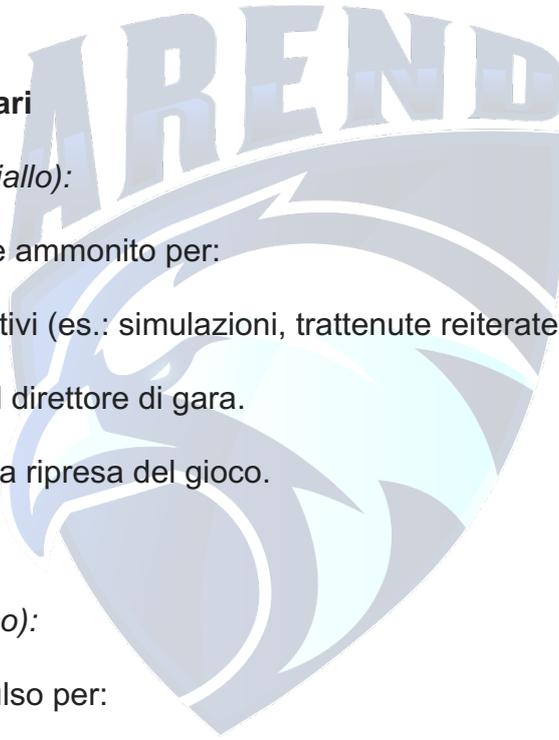
*Espulsioni (cartellino rosso):*

- Un giocatore viene espulso per:
- Condotta violenta o falli di particolare gravità.
- Insulti o linguaggio offensivo verso avversari, arbitri o pubblico.
- Ricezione di due ammonizioni nella stessa partita.

*Conseguenze:*

- Il giocatore espulso è escluso definitivamente.
- La squadra resta in inferiorità numerica per 2 minuti o fino a quando subisce una rete.

### **8bis. Regole per il Portiere**



- Limite temporale: nella propria metà campo, il portiere può mantenere il possesso del pallone (con mani o piedi) per un massimo di 6 secondi.
- Rimessa dal fondo: il portiere deve lanciare il pallone con le mani, e questo deve uscire completamente dall'area di rigore.
- Passaggi: il portiere può ricevere il pallone dai compagni senza limiti.

### **9bis. Calci di Punizione**

- Calcio diretto: permette la realizzazione di una rete direttamente.
- Calcio indiretto: la rete è valida solo se il pallone viene toccato da un altro giocatore prima di entrare in porta.

### **10bis. Tiri di Rigore**

- Posizione: devono essere eseguiti dal punto di rigore a 6 metri dalla porta.
- Modalità: solo il tiratore e il portiere possono trovarsi in area.

### **11bis. VAR**

- Le specifiche informazioni su come si utilizza, chi può utilizzarla, modalità di richiesta e in quali casi e quali no è possibile utilizzare la tecnologia del VAR sono reperibili nel "Protocollo VAR"

### **12bis. Disposizioni Finali**

- Interpretazione: ogni circostanza non prevista dal regolamento sarà valutata a insindacabile discrezione dell'organizzazione.
- Decisioni arbitrali: definitive e inappellabili.

Per eventuali punti del regolamento non presenti in questo documento consultare l'ultima versione del regolamento del Calcio a 5 redatto dall'AIA (<https://www.aia-figc.it/download/>)

Questo regolamento tecnico mira a garantire uniformità, competizione e rispetto per tutti i partecipanti ai tornei della Arend SSD